



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

RAFAEL BAPTISTELLA LUIZ

ADAPTAÇÃO DO JOGO DE RPG COMERCIAL
DUNGEONS AND DRAGONS 4TH EDITION
PARA O ENSINO DE INGLÊS

DISSERTAÇÃO

CURITIBA

2011

RAFAEL BAPTISTELLA LUIZ

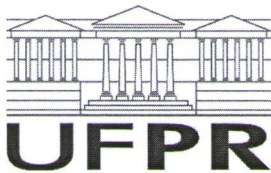
**ADAPTAÇÃO DO JOGO DE RPG COMERCIAL
DUNGEONS AND DRAGONS 4TH EDITION
PARA O ENSINO DE INGLÊS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Design
da Universidade Federal do Paraná como
requisito parcial para obtenção do título
de “Mestre em Design”

Orientador: Prof. Dr. André Battaiola

CURITIBA

2011



Universidade Federal do Paraná
Setor de Ciências Humanas Letras e Artes
Departamento de Design
Programa de Pós Graduação em Design | PPGDesign

TERMO DE APROVAÇÃO

Rafael Baptistella Luiz

“Adaptação do jogo de rpg comercial Dungeon and Dragons 4th ed. para o ensino de inglês”

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção de grau de Mestre em Design, no Programa de Pós-Graduação em Design, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná.

Prof.ª. Dra. Rita Maria de Souza Couto
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Examinadora externa

Prof.ª. Dra. Luciane Maria Fadel.
Universidade Federal do Paraná
Examinadora interna

Prof. Dr. André Luiz Battaiola
Universidade Federal do Paraná
Presidente e examinadora interna

Rafael Baptistella Luiz
Universidade Federal do Paraná
Mestrando

Curitiba, 25 de fevereiro de 2011.

Prof.ª. Dra. Carla Galvão Spinillo
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação
em Design | UFPR

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais Gilson e Magali por me darem todo o tipo de suporte para que eu pudesse chegar até aqui com saúde e sabedoria. Obrigado pai e mãe, sem vocês isso não seria possível. Também quero agradecer ao meu irmão de sangue Danilo que contribui para o nosso equilíbrio familiar. Valeu *brother*. Agradeço também ao meu orientador Prof. Dr. André Battaiola pela ótima orientação deste trabalho, e a todos os outros professores do programa de pós-graduação envolvidos no processo de aprendizado e elaboração, principalmente os que participaram de minha banca de qualificação e defesa, são eles, Prof. Dra. Luciane Fadel, Prof. Dra. Izaura Maria Carelli e Prof. Dra. Rita Couto. Agradeço os que também contribuíram com o processo, Dra. Carla Galvão Spinillo, Dra. Stephania Padovanim, Dra. Virginia Kirstmann, Dra. Maria Lúcia Okimoto e Dr. José Marconi Bezerra de Souza. Não me esquecerei do nosso querido e atencioso secretário Gerson Miguel, que teve muita paciência e acima de tudo um poder extra-sensorial de detectar problemas, e localizar pessoas, valeu Gersão.

Quero agradecer também aos colegas de classe que se tornaram amigos de pesquisa e de muitas risadas, principalmente ao Reinaldo, Dani e Vitão. Não posso me esquecer de alguns dos alunos da escola de inglês que foram responsáveis pelo aprimoramento desta pesquisa, tornando-a também divertida, são eles Gabriel, Jeferson, Maurício, Renan e Thais.

E para não cometer injustiças, agradeço a todos aqueles que foram importantes em minha vida, mesmo que estes não estejam tão próximos quanto eu gostaria.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior – CAPES – Brasil.

RESUMO

LUIZ, Rafael. **Adaptação do jogo de RPG comercial *Dungeons and Dragons 4th Edition* para o ensino de inglês**. 2011. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2011.

Esta pesquisa tem como objetivo fundamentar teoricamente uma adaptação do jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* para a sua utilização no ensino de língua inglesa dentro de uma sala de aula. Para alcançar tal objetivo foram realizadas pesquisas teóricas sobre design de jogos, educação e RPG – *Role Playing Game*. Esta pesquisa também apresenta um resumo da compilação teórica sobre emoções e entretenimento, originalmente realizada pelo pesquisador finlandês, da área de design de *games*, Aki Järvinen.

Para a realização desta adaptação foi feita uma extensa análise do jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*, em busca de conhecimento sobre sua construção, seguido da análise de um método tradicional de ensino de inglês e a estrutura física da sala de aula.

Uma vez concluída a adaptação do jogo, um questionário foi desenvolvido para medir qualitativamente o entretenimento e as emoções dos jogadores sentidas durante uma aula utilizando o jogo adaptado, sob a luz da teoria da experiência do jogador desenvolvida por Aki Järvinen.

Finalmente, após um experimento aplicado em sala de aula com um grupo de alunos iniciando o curso de língua inglesa, os dados qualitativos coletados com o questionário foram analisados. O resultado indicou que os alunos se sentiram mais entretidos e mais motivados durante a aula de inglês, utilizando o método com o jogo adaptado, do que a aula utilizando o método tradicional de ensino de inglês.

Palavras-chave: Educação. Jogos. RPG. Ensino de Inglês.

ABSTRACT

LUIZ, Rafael. ***Adaptation of the commercial RPG game Dungeons and Dragons 4th Edition for teaching English***. 2011. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2011.

This research aims to theoretically justify an adaptation of the commercial RPG game Dungeons & Dragons 4th Edition for the use in teaching English in a classroom. To achieve this goal theoretical research were done on game design, education and RPG - Role Playing Game. This research also presents a summary compilation of theories on emotions and entertainment, originally performed by the Finnish researcher, from the game design area, Aki Järvinen.

To accomplish this adaptation was made an extensive analysis of the commercial game Dungeons & Dragons 4th Edition, in search of knowledge about its design, followed by the analysis of a traditional method of teaching English and physical structure of the classroom.

Once completed the adaptation of the game, a questionnaire was designed to measure qualitatively the entertainment and the players' emotions felt during a lesson using the adapted game, in light of the theory of player experience developed by Aki Järvinen.

Finally, after an experiment applied in the classroom with a group of students starting the English language course, the qualitative data collected through the questionnaire were analyzed. The result indicated that students felt more motivated and more entertained during the English class, using the method with the adapted game, than the class using the traditional method of teaching English.

Keywords: Education. Games. RPG. Teaching English.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1 – Opções da metodologia científica.....	29
Figura 1.2 – Mapa conceitual do método de pesquisa.....	37
Figura 2.1 – Bibliografia principal da seção 2.....	39
Figura 2.2 – Contexto da seção 2.....	40
Figura 2.3 – Contexto da pergunta sobre RPG.....	41
Figura 2.4 – Quatro características do RPG definidas por Klimick	45
Figura 2.5 – Resumo bibliográfico dos porquês do jogo e RPG.....	45
Figura 2.6 – Habilidades e Competências de Gondim	46
Figura 2.7 – Resumo bibliográfico das características do RPG comparadas com as Habilidades e Competências de Gondim.....	49
Figura 2.8 – Resumo bibliográfico das características do RPG comparadas com as Habilidades e Competências de Jenkins.....	54
Figura 2.9 – Comparação de Habilidades e Competências de Gondim e Jenkins.....	55
Figura 2.10 – Comparação de Habilidades e Competências com as características do RPG.....	55
Figura 3.1 – <i>Player's Handbook</i>	58
Figura 3.2 – <i>Dungeon Master's Guide</i>	58
Figura 3.3 – <i>Monster Manual</i>	58
Figura 3.4 – Passos da análise de jogo, segundo Aki Järvinen.....	60
Figura 3.5 – Dados.....	62
Figura 3.6 – Elementos de jogo.....	63
Figura 3.7 – Folha de personagem (frente) – sem escala.....	64
Figura 3.8 – Folha de personagem (costas) – sem escala.....	64
Figura 3.9 – Exemplos de cartas de poderes (<i>Power cards</i>) – sem escala.....	65
Figura 3.10 – Exemplo de <i>monster's statistics block</i>	65
Figura 3.11 – Um monstro.....	65
Figura 3.12 – Exemplo de armadura: <i>Scale Armor</i>	66
Figura 3.13 – Exemplo de arma: <i>Great axe</i>	66

Figura 3.14 – Exemplo de item mágico: Espada <i>Holy Avenger</i>	66
Figura 3.15 – Exemplos de acessórios para aventureiros.....	66
Figura 3.16 – Exemplo de informação de item mágico.....	66
Figura 3.17 – Rolando o dado.....	77
Figura 3.18 – Ilustração de <i>Skill Challenge</i>	80
Figura 3.19 – Texto de <i>Puzzle</i>	80
Figura 3.20 – Ilustração de <i>Trap</i>	81
Figura 3.21 – Jogador usando carta de poder.....	83
Figura 3.22 – Jogador movendo miniatura.....	83
Figura 3.23 – Estilo de DM.....	95
Figura 5.1 – LUIZ, Rafael B. Sala tradicional de aula de inglês, 2005, Boston, EUA.....	110
Figura 6.1 – Adaptação das Mecânicas <i>Point-to-Point Movement</i> e <i>Placing</i>	119
Figura 6.2 – Adaptação da Mecânica <i>Information Seeking</i>	121
Figura 6.3 – Adaptação das Mecânicas <i>Expressing</i> e <i>Storytelling</i>	122
Figura 6.4 – Adaptação das Mecânicas <i>Operating</i> e <i>Submitting</i>	123
Figura 6.5 – Adaptação das Mecânicas <i>Choosing</i> e <i>Building</i>	125
Figura 6.6 – Adaptação das Mecânicas <i>Allocating</i> e <i>Buying / Selling</i>	126
Figura 6.7 – Adaptação da Mecânica <i>Conversing</i>	127
Figura 6.8 – Adaptação da Mecânica <i>Choosing</i>	128
Figura 6.9 – Adaptação da Mecânica <i>Attacking</i>	129
Figura 6.10 – Adaptação da Mecânica <i>Conversing</i> (nos encontros de combate).....	131
Figura 6.11 – Adaptação da Mecânica <i>Arranging</i>	131
Figura 6.12 – Adaptação da Mecânica <i>Taking</i>	132
Figura 6.13 – Adaptação da Mecânica <i>Trading</i>	133
Figura 6.14 – Adaptação da Mecânica <i>Upgrading</i>	134
Figura 7.1 – Relação entre os três fenômenos psicológicos.....	137
Figura 7.2 – Relações do entretenimento.....	138
Figura 8.1 – Capa do <i>Role-playing Game Star Set</i>	153
Figura 8.2 – Uma das páginas da aventura pronta.....	153
Figura 8.3 – Logomarca das ferramentas <i>RPTools</i>	154
Figura 8.4 – Exemplo de tela do <i>MapTool</i>	154

Figura 8.5 – Esquema do método do experimento da pesquisa.....	155
Figura 8.6 – Introdução da aventura.....	158
Figura 8.7 – Primeiro encontro de combate.....	159
Figura 8.8 – Primeiro encontro de não-combate.....	160
Figura 8.9 – Segundo encontro de combate.....	161
Figura 8.10 – Segundo encontro de não-combate.....	162

LISTA DE QUADROS

Quadro 3.1 – Objetivo Global, Mecânicas Principais e Objetivo Glocal...	76
Quadro 3.2 – Objetivo Global, Mecânicas Principais e Objetivo Glocal...	77
Quadro 3.3 – <i>Information seeking – Gain Information</i>	79
Quadro 3.4 – Construção de Personagem.....	80
Quadro 3.5 – Encontros de não-combate.....	82
Quadro 3.6 – Encontros de combate.....	85
Quadro 3.7 – Adquirindo Tesouros e Após Encontros.....	86
Quadro 3.8 – Habilidades de Jogador.....	96
Quadro 5.1 – Comparação entre o livro do método de inglês e o jogo D&D.....	113
Quadro 5.2 – Foco de adaptação jogo D&D.....	117
Quadro 9.1 – Dados do Aluno “A”.....	165
Quadro 9.2 – Dados do Aluno “B”.....	166
Quadro 9.3 – Dados do Aluno “C”.....	167
Quadro 9.4 – Dados do Aluno “D”.....	168
Quadro 9.5 – Dados do Aluno “E”.....	169
Quadro 9.6 – Dados do Aluno “F”.....	170
Quadro 9.7 – Tabela comparativa das respostas dos questionários.....	175
Quadro 10.1 – Variáveis da pesquisa.....	181

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
1.1 CONTEXTO.....	15
1.2 PROBLEMA DA PESQUISA.....	18
1.3 OBJETIVO GERAL.....	19
1.3.1 Objetivos Específicos.....	19
1.4 JUSTIFICATIVAS.....	19
1.4.1 Entretenimento.....	19
1.4.2 Jogos comerciais.....	20
1.4.3 Jogos educacionais são chatos.....	21
1.4.4 Investimento em jogos educacionais no Brasil.....	22
1.4.5 Elementos de jogos de tabuleiro.....	23
1.4.6 Jogo no ensino de línguas.	24
1.4.7 Uso do RPG na educação.....	25
1.4.8 Uso do RPG <i>Dungeons & Dragons 4th Edition</i>	26
1.4.9 Design.....	27
1.5 MÉTODO DE PESQUISA.....	28
1.5.1 Análise do jogo comercial de RPG <i>Dungeons & Dragons 4th Edition</i>	29
1.5.1.1 Método para identificar elementos de jogo.....	30
1.5.1.1.1 1º Passo – Identificar possíveis elementos de jogo.	30
1.5.1.1.2 2º Passo – Identificar a quem pertence os atributos dos elementos de jogo.....	31
1.5.1.1.3 3º Passo – Analisar se os elementos de jogo têm outros atributos significativos.	31
1.5.1.2 Método para identificar mecânicas de jogo e objetivos.	32
1.5.1.3 Método para identificar conjuntos de habilidade de jogador.	32
1.5.1.4 Análise de habilidades “(n/a)”, “triviais” e “não-triviais”.....	33
1.5.2 Análise da aula de inglês.....	34
1.5.3 Adaptação do jogo de RPG comercial <i>Dungeons & Dragons 4th Edition</i>	34
1.5.4 Experimento.....	35
1.5.5 Análise dos dados obtidos e considerações.....	36
1.6 MAPA CONCEITUAL DO MÉTODO DA PESQUISA.....	37
1.7 CONTEÚDO DA DISSERTAÇÃO.....	38

2 O POTENCIAL DE JOGOS DE RPG NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS E COMPETÊNCIAS CULTURAIS.....	39
2.1 PORQUE JOGO?	41
2.2 PORQUE RPG?	44
2.3 COMPARAÇÃO DAS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS, DEFINIDAS POR GONDIM, COM O RPG.....	46
2.4 COMPARAÇÃO DAS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS, DEFINIDAS POR JENKINS, COM O RPG.....	50
2.5 REQUISITOS PARA UTILIZAR O RPG.....	56
 3 ANÁLISE DO JOGO COMERCIAL DE RPG DUNGEONS & DRAGONS 4TH EDITION COM O MÉTODO DE AKI JÄRVINEN.....	 58
3.1 IDENTIFICANDO 7 DOS 9 ELEMENTOS DE JOGO.....	60
3.1.1 1º Elemento de jogo: Componentes.....	61
3.1.2 2º Elemento de jogo: Ambiente.....	67
3.1.3 3º Elemento de jogo: Tema.....	67
3.1.4 4º Elemento de jogo: Interface.....	67
3.1.5 5º Elemento de jogo: Contexto.....	67
3.1.6 6º Elemento de jogo: Informação.....	68
3.1.6.1 Informação-of-self.....	68
3.1.6.2 Informação-of-others.....	73
3.1.6.3 Informação-of-system.....	73
3.1.7 7º Elemento de jogo: Jogadores.....	74
3.2 IDENTIFICANDO AS MECÂNICAS DE JOGO E OBJETIVOS.....	74
3.2.1 Mecânicas Principais e Objetivos “Glocais”	76
3.2.2 Mecânicas Locais e Objetivos Locais.....	78
3.2.2.1 Mecânicas e Objetivos Locais - Construção de personagem.....	79
3.2.2.2 Mecânicas e Objetivos Locais - Encontros de Não-Combate.....	80
3.2.2.3 Mecânicas e Objetivos Locais - Encontros de Combate.....	82
3.2.2.4 Mecânicas e Objetivos Locais – Adquirindo Tesouros e Após Encontros.....	85
3.3 IDENTIFICANDO OS CONJUNTOS DE HABILIDADE DO JOGADOR.....	87
3.3.1 Domínio de habilidade – <i>Language</i> (linguagem)	89

3.3.2	Domínio de habilidade – <i>Reasoning</i> (raciocínio).....	92
3.3.3	Domínio de habilidade – <i>Memory</i> (memória).....	94
3.3.4	Domínio de habilidade – <i>Visual Perception</i> (percepção visual).....	94
3.3.5	Domínio de habilidade – <i>Auditory Reception</i> (recepção auditiva).....	94
3.3.6	Domínio de habilidade – <i>Idea Production</i> (produção de idéia).....	94
3.3.7	Domínio de habilidade – <i>Miscellaneous</i> (diversos).....	95
3.3.8	Domínio de habilidade – <i>Physical and psychomotor</i> (físico e psicomotor)	95
4	ANÁLISE DOS REQUISITOS DE JOGOS EDUCACIONAIS.....	97
4.1	TRÊS ELEMENTOS ESSENCIAIS PARA UMA EXPERIÊNCIA EDUCACIONAL DE SUCESSO.....	97
4.2	CINCO TIPOS DE LIBERDADE FUNDAMENTAIS DA INTERAÇÃO DAS PESSOAS COM O JOGAR.....	99
4.3	QUATORZE PRINCÍPIOS DE DESIGN DE JOGOS.....	101
5	ANÁLISE COMPARATIVA DA AULA DE INGLÊS.....	110
5.1	ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A ESTRUTURA FÍSICA DA SALA DE AULA E A ESTRUTURA FÍSICA DO JOGO.....	110
5.2	ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE O LIVRO DO MÉTODO DE INGLÊS E O JOGO D&D.....	111
6	ADAPTAÇÃO DO JOGO COMERCIAL DUNGEONS & DRAGONS 4TH EDITION.....	118
6.1	ADAPTAÇÃO PARA MAPAS E MINIATURAS.....	118
6.2	ADAPTAÇÃO PARA CONTEÚDO DE VOCABULÁRIO E ÁUDIO EM INGLÊS.....	120
6.3	ADAPTAÇÃO PARA AS QUATRO ÁREAS DA AQUISIÇÃO DE LÍNGUA.....	121
6.3.1	Adaptação nas Mecânicas Principais.....	122
6.3.2	Adaptação nas Mecânicas Modificadoras.....	124
7	ELABORAÇÃO DO QUESTIONÁRIO DO EXPERIMENTO.....	136
7.1	FONTE TEÓRICA.....	136
7.2	TEORIA DA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR.....	136

7.2.1	O que são Emoções?.....	137
7.2.2	O que é Entretenimento?.....	138
7.2.3	Pré-requisitos para o entretenimento.....	139
7.2.4	Tipos de emoções.....	140
7.2.5	Elaboração do questionário do experimento.....	143
8	EXPERIMENTO COM O JOGO COMERCIAL DUNGEONS & DRAGONS	
	4TH EDITION ADAPTADO.....	151
8.1	DADOS DO EXPERIMENTO.....	151
8.2	VARIÁVEIS.....	151
8.3	CONTEÚDO EXPERIMENTAL SELECIONADO.....	152
8.4	ADAPTAÇÃO DA NOVA MÍDIA AO JOGO DE <i>RPG D&D 4TH EDITION</i> ..	152
8.4.1	Materiais utilizados na aula com jogo.....	152
8.5	MÉTODO.....	155
9	ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS.....	164
9.1	TABULAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	164
9.2	COMPARAÇÃO DOS DADOS.....	171
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	176
10.1	UTILIZAÇÃO DE JOGO COMERCIAL.....	176
10.2	MÉTODOS DE AKI JÄRVINEN.....	176
10.3	OBJETIVO GERAL.....	176
10.4	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	177
10.5	CONTRIBUIÇÃO AO DESIGN.....	178
10.6	SUGESTÃO DE TRABALHOS FUTUROS.....	179
11	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	182
	APÊNDICE: QUESTIONÁRIOS.....	187

1 INTRODUÇÃO

Curitiba, meados de 2009: O autor desta pesquisa foi convidado a lecionar curso de língua inglesa em uma escola de inglês particular. Por sorte os donos da escola não se opuseram a sua proposta de utilizar “jogos” dentro de sala de aula. Pelo contrário, ficaram entusiasmados com a proposta de se utilizar “uma ferramenta” tão próxima dos jovens estudantes... Começava então a saga experimental.

São Paulo, entre 1990 e 2005: O autor passa por dificuldades em aprender inglês na época do seu ensino fundamental. Quase reprovava na matéria. Jamais imaginou que iria superar esta dificuldade. Com o passar dos anos, através de cursos, filmes, músicas, sites, livros, jogos, viagem aos Estados Unidos etc., atingiu o nível avançado de inglês. E rápido. Hoje sente que todo aquele esforço necessário para aprender já não parece tão “penoso”. O RPG fez parte deste processo...

De volta a Curitiba de 2011: Através desta dissertação de mestrado, o autor se propõem a mostrar como foi trabalhada a adaptação do jogo comercial de RPG Dungeons & Dragons 4th Edition, o qual o transformou em uma ferramenta no ensino de língua inglesa, sem deixar de ser divertido.

1.1 CONTEXTO

O sofrimento do autor de quando era criança (e de quem quer que seja), ao aprender a língua inglesa, poderia ser resultado de vários motivos pessoais, como por exemplo, ser muito novo, não saber o motivo e a importância de se aprender, possuir algum déficit de atenção, simplesmente não gostar, e assim por diante. Do outro lado temos a didática da aula, definida como *a ciência e a arte do ensino* no livro “Curso de didática geral” de Haydt (2006), ou seja, o modo como a informação é passada adiante. Sabe-se, pois já passamos por isto, que independente do método de ensino que a escola adota o aluno sempre passa por experiências de “aprendizado” através da “decoreba”. Haveria então um modo de ensinar melhor a língua inglesa para os novos alunos adolescentes desta escola em que o autor iria começar a lecionar?

Algumas pesquisas já apontam novas sugestões de como abordar este tipo de aluno, nomeados por Prensky (2001), de “nativos digitais”. Mattar (2010) diz que “atualmente a educação se encontra em conflito principalmente com os

‘nativos digitais’, e critica bem este panorama dizendo que para essas pessoas a escola não pode mais se comportar como linhas de montagem, onde o produto final é a padronização”.

Alguns pesquisadores defendem que este panorama pode ser combatido através da utilização de jogos. No Brasil e no mundo já se encontram profissionais e pesquisadores envolvidos com a coleta de resultados da prática e do aprendizado através da utilização de jogos, entre eles o RPG – *Role Playing Game*, um jogo de interpretação de papéis. Este tipo de jogo merece uma atenção especial, pois sua complexidade permite uma possível aplicação além da educação: a área social e comercial. (Na **seção 2**, há uma comparação das características do jogo com as habilidades sociais e competências culturais, exigidas tanto pelo mercado de trabalho quanto pela sociedade, necessárias para que os jovens possam participar adequadamente do mundo de hoje).

Atualmente, no Brasil, a utilização do RPG é pioneira como ferramenta de aquisição de conhecimento, tanto fora quanto dentro da escola. Klimick (2003) apresenta características relacionadas ao RPG: “*socialização, interatividade, narrativa e hipermídia*”, capazes de sustentar a aplicação na educação. Outro pesquisador, Rocha (2006), nos mostra que o simples ato de jogar o RPG, por diversão, é capaz de nos motivar e trazer mais conhecimento. Alguns autores, como por exemplo, Marcatto (1996), Zanini et al. (2002), Riyis (2004), utilizam conceitos de jogos de RPG para criarem jogos com conteúdo educacional para serem jogados em sala de aula e, inclusive, ensinam e compartilham experiências de como usar os mesmos conceitos de RPG no **ensino de inglês**. Esta mesma relação entre jogos de RPG e ensino de línguas nos traz outros exemplos de autores que realizaram pesquisas na área, como os citados abaixo.

Phillips (1994) e Silveira (2007) utilizaram apenas o conceito de RPG para lecionarem em aulas de inglês, enquanto o pesquisador Harb (2007) analisou e testou vários jogos educacionais existentes para o ensino de língua inglesa e Bryant (2007) utilizou o jogo comercial de computador *World of Warcraft* em

aulas de alemão. Ninguém, no entanto, registrou dentro da academia a **adaptação** e a **utilização** de um **jogo comercial de RPG** no ensino de língua inglesa.

Por fim, Järvinen (2008) teoriza que os jogos “são uma forma de entretenimento onde a psique humana é engajada de um jeito muito mais complexo do que em muitas outras formas de entretenimento” (Ibid. p. 221), e que neste processo, onde a diversão é manifestada como “emoções e prazeres”, existe a chance do aprendizado, permitindo ao jogo ser usado como ferramenta pedagógica ao invés de entretenimento (Ibid. p. 176).

Tendo em vista estes dados iniciais, esta pesquisa selecionou um jogo comercial como objeto de estudo chamado ***Dungeons & Dragons 4th Edition***, lançado em 2008, com o objetivo de:

- A) realizar um estudo na área de design de jogos e educação para se adaptar o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*, permitindo-o ser utilizado em sala de aula como ferramenta de ensino de língua inglesa.
- B) realizar um estudo sobre emoções que podem vir a serem sentidas durante a experiência dos jogadores com o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado;
- C) realizar uma avaliação os dados qualitativos (emoções) coletados.

É importante ressaltar que esta pesquisa não objetiva se opor ou testar métodos tradicionais de ensino da língua inglesa.

Para se adaptar o jogo citado acima, foram considerados os métodos de análise de jogos criados pelo pesquisador, designer de games e professor finlandês **Aki Järvinen (2008)**, divulgados em sua tese de doutorado “***Games without Frontiers***” (ver **seção 3**). A coleta de dados foi realizada através de um questionário sustentado por pesquisas sobre emoções (ver **seção 7**). O questionário foi aplicado durante dois tipos de experimentos, o primeiro sendo

uma aula de inglês com a utilização de um método tradicional e o outro através da utilização do jogo adaptado (ver **seção 8**). A avaliação (que segundo Haydt (2006) é um meio de diagnosticar e de verificar em que medida os objetivos propostos para o processo ensino-aprendizagem estão sendo atingidos), dos dados qualitativos (emoções) coletados, foi realizada descritivamente (ver **seção 9**).

O RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*, escrito todo em inglês, exige que pelo menos um dos jogadores saiba ler em inglês. No entanto, o jogo não foi projetado para desenvolver, indiretamente, as outras capacidades de ouvir, falar ou escrever em inglês. Järvinen (2008) teoriza que através da interação com o jogo, um jogador utiliza ou desenvolve suas habilidades cognitivas, físicas e psicomotoras, chamadas de **conjuntos de habilidade de jogador** (ver **seção 3**). Nestes conjuntos de habilidade, há uma divisão entre três principais domínios, que são: habilidades **não aplicáveis (n/a)**, **triviais** e **não-triviais**, que significam respectivamente: habilidades sem relevância para habilidades do jogador, habilidades exigidas para se jogar o jogo (que o jogador pode ou não desenvolver durante a execução de uma mecânica de jogo), e habilidades exigidas para se jogar o jogo (que o jogador desenvolve durante a execução de uma mecânica de jogo). A inclusão de novas **habilidades de jogador** no jogo que envolva a audição, a fala e a escrita do inglês, facilitará o aprendizado da língua? O jogador poderá aprender, indiretamente, a língua inglesa no simples ato de participar do jogo? Pensando nisto foi possível elaborar o problema proposto a seguir.

1.2 PROBLEMA DA PESQUISA

Através das considerações do contexto da pesquisa, apresenta-se o problema central deste projeto:

O jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado, utilizado como ferramenta de ensino de língua inglesa, será capaz de manifestar emoções, possibilitando assim a chance do aprendizado?

1.3 OBJETIVO GERAL

Utilizar o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado, em sala de aula de um curso de inglês, e medir os dados qualitativos coletados sobre as emoções experimentadas pelos alunos. E por fim, fazer as devidas considerações sobre o tema.

1.3.1 Objetivos Específicos

- a) **Adaptar** o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*;
- b) **Testar** o jogo, de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado;
- c) **Analisar** as emoções sentidas pelos jogadores durante o teste deste jogo adaptado.

1.4 JUSTIFICATIVAS

1.4.1 Entretenimento

A palavra “entretenimento” é um dos itens chave. Costa (2010) apresenta princípios para projetar jogos educativos eficientes. Ele argumenta que é possível determinar a diversão e o entretenimento como prioridades de projeto de um jogo com finalidade pedagógica. Basicamente o entretenimento (explicado melhor na **seção 7**) é uma experiência de uma estimulação prazerosa e também é uma fonte para a diversão. Tal diversão é manifestada como “emoções e prazeres”, e com isto existe a chance do aprendizado, permitindo o jogo ser usado como ferramenta pedagógica ao invés de puro entretenimento. Steen e Owen (2001, apud JÄRVINEN, 2008, p. 157) escrevem que:

"o entretenimento é divertido, no qual ficamos imaginativa e emocionalmente envolvidos, e isto tem um efeito pedagógico silencioso. A razão pelo qual o entretenimento é divertido é que se encaixa em uma adaptação cognitiva com um sistema motivacional distinto. O envolvimento imaginativo e emocional é necessário para o aprendizado estrutural; isto é possível através da construção de um agente virtual dentro de um espaço mental fingido. Entretenimento tem um efeito pedagógico silencioso porque essa é a função biológica do faz-de-conta". [tradução do autor]

Este termo sobre o “espaço mental fingido” que o autor se refere significa um fingimento de simulação, do transporte para uma realidade imaginária onde os riscos não são reais para o executor da ação, a qual é desenvolvida de maneira estratégica através da exploração de espaços de possibilidade (JÄRVINEN, 2008, p. 156). Tudo isto torna o entretenimento um fator crucial, portanto, nada seria mais justo do que escolher um jogo comercial de sucesso desenvolvido para diversão. Isto nos leva ao tópico seguinte onde é discutido o fato de ser usado um jogo comercial nesta pesquisa.

1.4.2 Jogos comerciais

Já que os jogos educacionais foram considerados “chatos” (seção 1.4.3), por que partir para a escolha de um jogo comercial? Além do fator do entretenimento, citado acima, outra justificativa é que a escolha do jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* (2008) segue as sugestões de Prensky, apresentadas no livro de Mattar (2010), que são:

- 1) procurar o que há de educacional nos jogos que as pessoas já jogam;
- 2) jogar em sala jogos comerciais.

E dentro do universo dos jogos de RPG, o *Dungeons & Dragons* continua a ser o RPG mais conhecido e mais vendido, com uma estimativa de 20 milhões de pessoas já o terem jogado, sendo que a partir de 2006, ele continua a ser o RPG mais conhecido e mais vendido, com uma estimativa de 20 milhões de pessoas já o terem jogado e mais

de 1 bilhão de dólares em vendas de livros e equipamentos. (http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_&_Dragons)

E ainda não podemos nos esquecer que jogos comerciais têm um apelo visual muito mais bonito do que os jogos educacionais, pois o objetivo de um jogo comercial é ser vendido e faturar dinheiro para a empresa, enquanto o objetivo de um jogo educacional é educar. No entanto, de nada adianta existir um jogo educacional bem desenvolvido sem que ninguém se sinta atraído visualmente por ele, resultando em uma ausência de vontade de experimentá-lo por parte dos jogadores. Além dos jogos educacionais possuírem esta falha de apelo gráfico, eles também são considerados “chatos”, o que nos leva ao próximo tópico de discussão.

1.4.3 Jogos educacionais são chatos

Em um cenário onde estudar é considerado penoso, Mattar (2010) comenta sobre a dicotomia existente entre jogos educacionais e jogos para diversão, onde a maioria dos jogos educacionais produzidos até hoje são considerados muito chatos. Na utilização de um jogo comercial, é possível analisar o que há de pedagógico (ou educacional), ou seja, o que é possível ensinar e aprender com ele.

É possível testar o que Mattar escreve acessando a internet. Ao se entrar no Google e digitar algo como “jogo educacional online”, uma lista de opções irá aparecer. No entanto, excluindo os jogos infantis (que costumam aparecer mais e são melhores produzidos), é difícil encontrar um jogo educacional divertido e que ao mesmo tempo consigo resgatar o mesmo jogador para repetir a experiência do jogo. Uma prova disto, aconteceu com o autor desta pesquisa ao utilizar, em sala de aula, um jogo de tabuleiro educacional chamado *Word Up*, desenvolvido pela empresa *TEFLGames Co.* (<http://www.teflgames.com/>), para ensinar e praticar a língua inglesa. Mesmo este jogo sendo considerado um sucesso de diversão para os alunos de diversos países, os alunos do

exemplo acima jogaram o jogo e nunca mais pediram para repetir uma partida. Mesmo não havendo registro oficial de que isto possa ter sido um sinal de que “jogos educacionais são chatos”, fica aqui registrada uma idéia para isto ser testado. Então se os jogos educacionais podem ser considerados chatos, não existiria alguém investindo em desenvolvimentos de jogos de modo a torná-los mais legais?

1.4.4 Investimento em jogos educacionais no Brasil

Atualmente existem editais como, por exemplo, da FINEP, MEC, MCT, e outros órgãos públicos (como, por exemplo, o Ministério da Cultura e Fundações de Pesquisas Estaduais) que financiam a produção de jogos voltados para a educação. Mattar (2010) apresenta uma tabela onde é possível analisar o valor contratado de 13 projetos escolhidos durante o IV Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, ocorrido em 2008 na cidade de Salvador. Entre estes 13 projetos, a média do valor gasto com cada um foi de aproximadamente R\$ 120.000,00. Isto é pouco ou muito dinheiro? Para se ter uma idéia, grandes empresas de jogos de vídeos-game e computadores, gastaram em torno de 20 a 100 milhões de dólares! Estas grandes produções, ilustradas no site “RPG Online”, incluem nomes famosos como *Crysis*, *Halo 3* e *GTA IV*. (<http://www.rpgonline.com.br/noticias.asp?id=1157>). Jogos de tabuleiro, por outro lado, possuem um valor orçamentário bem mais baixo, pois não envolvem toda a tecnologia dos jogos eletrônicos.

Independente dos custos de produção de um jogo, o fato é que produzir ou importar jogos no Brasil sai caro. Nossa política econômica faz com que o mercado de jogos no país seja muito pobre e escasso e conseqüentemente, limitam as pessoas de terem acesso à variedade existente de títulos inimagináveis de jogos (principalmente os de tabuleiros, pois não podem ser “baixados” da internet). Para se ter uma idéia, o site de discussão, análise e venda de jogos de tabuleiro chamado *BoardGameGeek* (<http://boardgamegeek.com>) conta com um acervo de mais de 5.000 títulos! Navegando pelos sites dos grandes

fabricantes norte-americanos de jogos de tabuleiro, é possível ficar sabendo sobre lançamentos mensalmente! Ao se pensar nisto, surge uma pergunta curiosa: Qual será a média do número de jogos de tabuleiro comerciais que um brasileiro já jogou em sua vida? Bom, já que o assunto terminou em jogos de tabuleiro, o próximo tópico explora um pouco mais sobre isto.

1.4.5 Elementos de jogos de tabuleiro

O jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* também possui características de jogos de tabuleiro. Em 2007, Ricardo Stumpf comentou em seu texto, disponível no site Ilha do Tabuleiro (<http://www.ilhadotabuleiro.com.br>), que mesmo com o crescimento anual da indústria de jogos eletrônicos (vídeo games e computadores), os jogos de tabuleiro modernos têm espaço no mercado. Isto acontece porque, nos jogos de tabuleiro, é possível explorar mecânicas mais complexas e desafiadoras aos cérebros humanos, como a logística, o gerenciamento de recursos, a negociação ou a cooperação entre jogadores. Stumpf complementa dizendo que tais jogos ainda são uma via de expressão mais importante para a imaginação e criatividade do que os jogos eletrônicos.

Para a citação de Stumpf fazer sentido, basta analisarmos duas pessoas jogando *games* de diferentes mídias. É necessário imaginação para jogar um jogo de carro de videogame? É necessário usar muitas palavras para descrever como um jogo de dirigir carros se parece em um vídeo-game? Agora, no caso de um jogo de tabuleiro, onde o objetivo é construir um exército de monstros para defender sua masmorra dos heróis que estão a caminho, seria mais difícil de imaginar a aparência do jogo? Neste caso é necessária uma dose de imaginação para visualizar o jogo, pois o mesmo, por se tratar de um tabuleiro, não dispõe da mesma tecnologia gráfica dos jogos eletrônicos.

Por fim, Ghory (2004) cita que muitos jogos de tabuleiro podem ser vistos como modelos codificados e simplificados dos problemas que ocorrem em situações reais de vida. Jogos de tabuleiro são parte integrante da civilização, representando uma aplicação do pensamento abstrato pelas massas. A capacidade de jogar bem os jogos de tabuleiro há muito tem sido considerada como um sinal de inteligência e de aprendizagem. Baseado nisto, qual então seria o papel dos jogos no ensino de língua estrangeira?

1.4.6 Jogos no ensino de línguas.

Gee, Oblinger e Prenky (2004 apud BRYANT, 2007), dizem que jogos usam múltiplos sentidos e todas as quatro habilidades de língua: leitura, escrita, escuta e fala. Um jogador geralmente recebe a mesma informação nos meios escritos e verbais e também requer que os jogadores se comuniquem com ambas as formas. E mais:

- Os jogos podem ser usados para recriar situações da vida real de conceitos abstratos;
- Jogos dão aos jogadores a chance de se comunicarem uns com os outros e de colaborarem em uma tarefa comum;
- Jogos fornecem *feedback* quando necessário;
- Os jogos são centrados no aprendiz, dando aos jogadores avançados tarefas mais difíceis e aos principiantes tarefas menos desafiadoras. O jogo também permite que os jogadores ajudem uns aos outros com oportunidades embutidas para colaboração.

Sabemos que, dentro do universo dos jogos, existem vários títulos distribuídos em varias categorias de jogos (eletrônicos, tabuleiro, cartas etc.), mas entre esta vasta gama, um tipo de jogo se destaca significamente, o RPG – *Role-playing Game*. Os RPGs, com sua versatilidade, são capazes de exercer grande influencia na comunicação, tornando-o objeto de estudo de varias pesquisas, principalmente no Brasil (ver **seção 2**).

No entanto, não se tem conhecimento de nenhum método em forma de jogo utilizado por escolas particulares de ensino de língua inglesa no Brasil. Se pesquisas apontam a eficácia do jogo no ensino, porque ainda não é possível ver esta aplicação acontecendo em larga escala? Talvez por desinformação por parte dos empreendedores? Será que pela falta de profissionais para o desenvolvimento dos jogos? Ou ainda a falta de capital para a produção destes jogos, já que possuem um alto custo de produção? Seja qual for a resposta, aqui fica registrada uma informação a respeito do Grupo Multi, controlador das marcas de ensino de idiomas Wizard (maior franquia de escolas de inglês do mundo, com 1.200 unidades), que segundo o site do Portal Exame (<http://portalexame.abril.com.br>), tem previsão de atingir uma receita de 1,35 bilhão de reais em 2010.

1.4.7 Uso do RPG na educação

Este tópico sugere apenas algumas leituras, da maior parte nacional, a respeito do uso do RPG na educação. São mais de 10 anos de pesquisa a respeito do tema e seria muito extenso comentar todo o conteúdo sobre o assunto dentro desta pesquisa. A bibliografia que se segue é de leitura obrigatória para quem pretender trabalhar ou estudar na área.

- KLIMICK (2003) escreve sobre a utilização de RPG no ensino de LIBRAS para surdos;
- SILVEIRA (2007) e PHILLIPS (1994) escrevem sobre como utilizar o conceito de RPG no ensino de língua inglesa;
- MARCATTO (1996) dá dicas de como usar o RPG em várias áreas do ensino;
- RIYIS (2004) apresenta um sistema de jogo de RPG para ser utilizado em sala de aula;
- ZANINI (2004) apresenta discussões, realizadas em palestras, da experiência de educadores brasileiros com o uso de RPG.

Os autores aqui listados foram utilizados para exemplificar as fontes bibliográficas sobre o uso do RPG na educação. Informações e discussões sobre estes assuntos são detalhadas na **seção 2** deste documento.

1.4.8 Uso do RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*

D&D, como é comumente chamado, é um jogo cooperativo onde cada personagem-jogador possui também uma função, ou papéis (*role*) no jogo. Nesta última edição (*4th edition*) tais papéis são: “defensor” (*defender*), responsável por defender o grupo, “controlador” (*controller*), responsável por controlar o campo de batalha e ofensa de área, “líder” (*leader*), responsável por curar e dar suporte, e o “agressor” (*striker*), que possui a melhor ofensiva focada (COLLINS et al., 2008, p. 15).

A existência destes papéis ajuda a reforçar a teoria de Järvinen sobre jogos e emoções. Em sua compilação teórica sobre o assunto, escreve que jogadores do mesmo time ou grupo, e com objetivos diferentes, podem compartilhar emoções durante o cumprimento ou não destes objetivos individuais (JÄRVINEN, 2008, p. 241).

O jogo D&D possui ainda uma gama complexa de mecânicas que permitem aos jogadores combiná-las de maneira diferente para melhor atingir seu objetivo. Segundo Järvinen, esta também é uma característica dos jogos capaz de contribuir para o surgimento de emoções (Ibid, p. 242).

Através da mecânica principal do jogo (rolagem de dados - mecânica também presente em muitos outros jogos), o jogador pode passar por experiências emocionais mais fortes quando o resultado, a ser obtido nos dados, for de extrema importância para aquele momento do jogo (Ibid, p. 243-245). Tal momento ocorre com frequência, pois na maioria das vezes, durante a partida do jogo, obter um resultado baixo com os

dados resulta em uma penalidade ao jogador, tornando o jogo mais difícil, ou até resultando em um evento dramático, como a morte de todos os personagens do grupo de jogadores.

Estas são algumas das razões, vinculadas à emoção, pelo qual esta pesquisa escolheu o RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* como objeto de estudo. Para maiores explicações sobre este jogo, a **seção 3** conta com uma análise detalhada sobre o seu design.

Ainda existem os prós e contras do jogo comercial D&D. Primeiramente há dois grandes prós em se usar este jogo. Um deles é que o seu projeto gráfico é acabado e esteticamente belo. O outro é que a empresa responsável pelo seu desenvolvimento oferece suporte online, tanto gratuito quanto pago, com material digital. Por outro lado, um dos contras do jogo comercial é que ele possui direitos autorais, não podendo ser utilizado para outros fins que não seja o de entretenimento. Outra questão é que se trata de um jogo de alta complexidade, exigindo do mestre (o jogador responsável por conduzir o jogo) uma leitura e um estudo das regras antecipadamente.

1.4.9 Design

Para o Design, esta pesquisa pode ser classificada dentro de três itens descritos pelo Dr. Luiz Antonio L. Coelho (COELHO, 2006, p. 42-44): A primeira delas são as “condições sociais” de nosso país frente à educação e a aquisição de conhecimento como um todo. A segunda, a “prática profissional” do Design e como ele pode se inserir como ferramenta de divulgação da informação e os “conhecimentos correlatos” que envolvem outras áreas responsáveis pela ciência. Por ultimo há o termo, como o próprio nome diz, do “querer fazer”. Já a Dra. Vera Damazio (COELHO, 2006, p. 61), escreve que “o Design é uma atividade de enorme alcance social, e seus resultados podem ser revertidos em benefícios para melhoria de vida do indivíduo, do país e do planeta”.

O autor desta dissertação também acredita que o aumento de profissionais, principalmente na área do Design, preocupados e comprometidos com as questões educacionais, é crucial para o desenvolvimento da cidadania e do ser humano. Ele também considera que é mais uma grande oportunidade para o Design se mostrar como profissão multidisciplinar, trazendo soluções e inovações a problemas que vão além da esfera comercial. E por fim, há o desejo de se tornar um bom Designer de Jogos que, segundo Chris Crawford:

“(...) são intelectuais que sabem um pouco de tudo, capazes de explorar qualquer campo que possa se tornar relevante para seus projetos, e sua educação dá a eles um grande estoque de diferentes caminhos na solução de problemas.” (CRAWFORD, 2003).

1.5 MÉTODO DE PESQUISA

A natureza desta pesquisa é aplicada porque, de acordo com Silva e Menezes (2000), objetiva gerar conhecimentos para a aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos. Também é uma pesquisa de abordagem qualitativa, pois considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. Seus objetivos são descritivos, pois, de acordo com Gil (1991), visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Por fim é uma pesquisa experimental quanto aos procedimentos técnicos de obtenção de dados, pois “consiste em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis capazes de influenciá-lo, definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto.” (Gil, 1999). A Figura 1.1 indica as opções escolhidas dentro da metodologia científica.

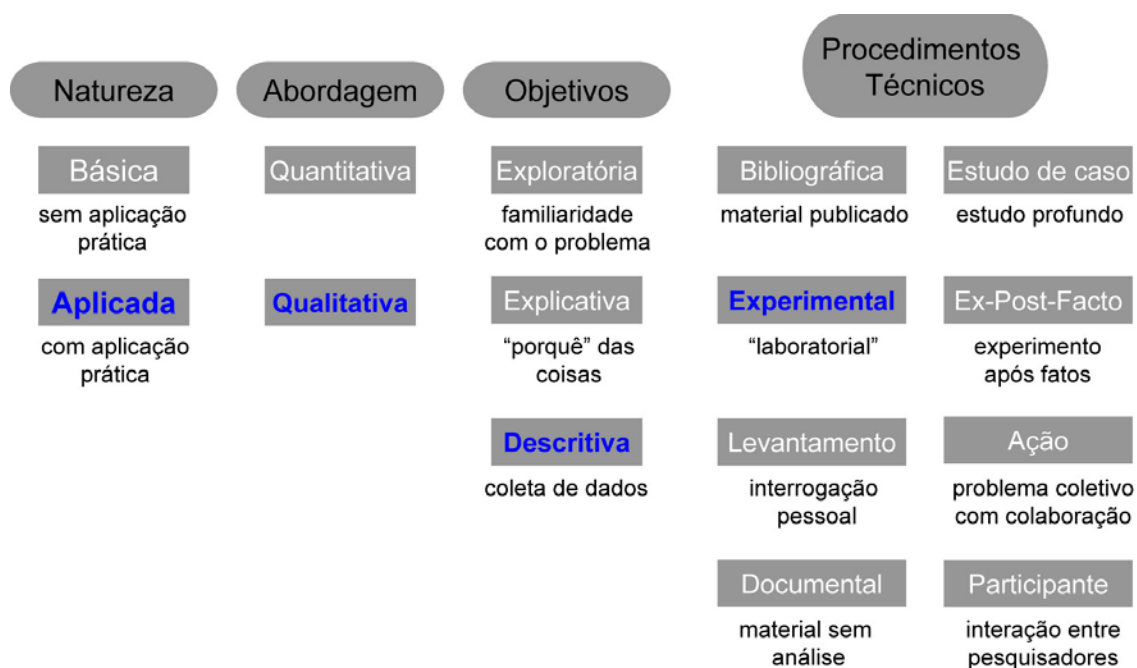


Figura 1.1 – Opções da metodologia científica

Fonte: Autoria própria.

O método desta pesquisa se resume nos seguintes passos: “Analisar o jogo de RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*” (ver **seção 3**), “Analisar os requisitos de jogos educacionais” (ver **seção 4**), “Analisar a aula de inglês, comparando-a com o jogo” (ver **seção 5**) “Adaptar o jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*” (ver **seção 6**), “Experimentar o Jogo” (ver **seção 8**), e “Analisar os dados obtidos e fazer as devidas considerações”. (ver **seções 9 e 10**),

1.5.1 Análise do jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*

Para que o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* pudesse ser adaptado, e conseqüentemente colocado em prática no ensino de língua inglesa, foram utilizados três métodos de análise de jogos, criados pelo pesquisador, designer de games e professor finlandês Aki Järvinen (2008), descritos abaixo. Nesta pesquisa, o *Game Ontology Project – GOP* –, não será abordado, pois Malcher et al (2009) cita que “não se trata de um método prescritivo de análise de similares, nem tampouco de síntese de jogos; ao contrário, é uma abordagem

extensa, estruturada e detalhada para descrever elementos presentes em jogos”. Apenas identificar e descrever os elementos, como a GOP propõe, não são suficientes para esta pesquisa, pois segundo a tese de Järvinen, o jogo funciona como um sistema e para que se entenda o todo, é necessário entender como as partes se relacionam entre si.

1.5.1.1 Método para identificar elementos de jogo

Järvinen considera o jogo como sendo um sistema e sugere que, para se explorar o comportamento do mesmo, primeiramente é necessário realizar uma análise da identificação de 9 elementos e seus atributos mais significativos. Com isto é possível detalhar o comportamento do jogo e seguir para os outros dois métodos: método para identificar as mecânicas e objetivos do jogo, e método para identificar os conjuntos de habilidade do jogador.

1.5.1.1.1 1º Passo – Identificar possíveis elementos de jogo.

- **Componentes:** Os recursos de jogo; o que está sendo movido ou modificado – fisicamente, virtualmente, em transações – no jogo, entre jogadores, e no sistema: peças, bolas, personagens, pontos, veículos são exemplo comuns de componentes do jogo.
- **Ambiente:** O espaço do jogo: tabuleiro, *grid*, labirintos, níveis, mundos.
- **Conjunto de regras:** Os procedimentos que moderam e definem o ato de jogar, sendo os **objetivos** a categoria mais importante a ser analisada (possui método próprio para análise – ver **seção 3**).
- **Mecânicas de Jogo:** As ações que os jogadores tomam como meios para alcançar objetivos ao jogar. Posicionamento, tiro, manobra são exemplos do que os jogadores executam em muitos jogos (possui método próprio para análise – ver **seção 3**).

- **Tema:** O assunto no qual o jogo funciona como uma metáfora para o sistema e o conjunto de regras: cotidiano, fantasia medieval, ficção científica etc.
- **Informação:** O que os jogadores precisam saber e o que sistema do jogo armazena e apresenta nos estados de jogo: pontuação, pistas, limite de tempo etc.
- **Interface:** ferramenta fornecida por meios físicos para que o leitor possa acessar os elementos de jogo.
- **Jogadores:** Aqueles que jogam, em varias formações e motivações, através do desempenho das mecânicas de jogo objetivando atingir metas.
- **Contexto:** Onde, quando, e porque o encontro de jogo se realiza.

1.5.1.1.2 2º Passo – Identificar a quem pertence os atributos dos elementos de jogo.

- Atributos pertencentes ao usuário do sistema (**self**).
- Atributos pertencentes a outro usuário do sistema (**other**).
- Atributos pertencentes ao próprio sistema (**system**).

É possível combinar os elementos de jogo com estes três atributos, como por exemplo, componentes-de-usuário (*components-of-self*), componentes-de-outro (*components-of-other*), componentes-de-sistema (*components-of-system*) etc.

1.5.1.1.3 3º Passo – Analisar se os elementos de jogo têm outros atributos significativos.

Caso algum elemento de jogo tenha uma característica específica que mereça uma análise diferenciada.

1.5.1.2 Método para identificar mecânicas de jogo e objetivos.

As mecânicas de jogo são elementos essenciais que se referem sempre ao ato de fazer alguma coisa no jogo. As mecânicas também são os meios para se atingirem os objetivos, e podem ser descritas como verbos: atirar, manusear etc. Para o início da análise é necessário identificar:

- Objetivo global;
- A mecânica principal (mecânica primária + submecânicas): provenientes de uma biblioteca de 40 mecânicas;
- Objetivo “glocal”, com o qual a mecânica principal se relaciona;
- Possível mecânica modificadora;
- Com o que se relaciona o Objetivo local.

Uma vez identificadas e analisadas as mecânicas e objetivos do jogo, é possível seguir para a identificação e análise do conjunto de habilidade de jogador.

1.5.1.3 Método para identificar conjuntos de habilidade de jogador.

Jogos necessitam de habilidades cognitivas, físicas e psicomotoras em varias combinações. Järvinen (2008) afirma que é relevante identificar as habilidades, através da utilização da mecânica do jogo, que tornam um desempenho bem sucedido incerto, ou seja, quais as habilidades de jogador contribuem para a margem de erro. Com este objetivo em foco, podemos eliminar as habilidades de um jogo que são consideradas de “alto nível” como, por exemplo, a percepção visual ou auditiva necessárias para se jogar um jogo.

No “apêndice E” de sua tese, é apresentada uma lista de 61 habilidades predominantes encontradas por toda parte da historia dos jogos. Esta lista será usada para analisar o jogo comercial de

RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*. Com a informação coletada, o próximo passo será realizado com o objetivo de analisar as habilidades de jogador exigidas para se jogar o jogo.

1.5.1.4 Análise de habilidades “(n/a)”, “triviais” e “não-triviais”.

Dentro dos conjuntos de habilidade de jogador, as habilidades estão divididas entre três domínios: não aplicáveis (n/a), triviais e não-triviais.

- **Não aplicável (n/a):** a habilidade não tem relevância para as habilidades do jogador, ou seja, que é executada com naturalidade, sem esforço cognitivo ou psicomotor.
- **Trivial:** habilidade cognitiva ou psicomotora que é requerida dos jogadores para jogarem um jogo, mas que não pode ser desenvolvida diretamente através das mecânicas de jogo, ou seja, o desenvolvimento da habilidade não está diretamente embutido dentro dos objetivos do jogo, mas pode ser desenvolvida indiretamente durante o ato de jogar.
- **Não-trivial:** habilidade cognitiva ou psicomotora que é requerida dos jogadores para jogarem um jogo, e que pode ser desenvolvida durante o ato de jogar através das mecânicas de jogo.

Para exemplificar estes tipos de habilidades, basta imaginarmos primeiramente uma pessoa assistindo a um filme com áudio uma língua desconhecida. É possível que esta pessoa possa aprender e entender algumas palavras ditas, caso haja interesse dela em prestar atenção, mas este simples ato de assistir o filme não garante que ela irá desenvolver conhecimento nesta outra língua, ou seja, uma habilidade trivial.

Já em um jogo de basquete, uma habilidade física e psicomotora essencial é o lançamento da bola na cesta. Um jogador amador erra

com mais frequência a cesta, mas com o tempo e a prática esta habilidade se aprimora através da insistência em tentar acertar o arremesso, ou seja, uma habilidade que se aprimora durante o ato de sua própria execução, uma habilidade não-trivial.

1.5.2 Análise da aula de inglês

Uma vez identificadas e analisadas as habilidades de jogador, será feita uma análise das habilidades ofertadas pelo curso de língua inglesa: **ler, escrever, escutar e falar**, e considerações sobre a estrutura física disponível dentro da escola de inglês (recursos) e um método de ensino (que terá sua origem não revelada a pedido da escola). Esta análise permitirá a correlação do curso de inglês com as habilidades exigidas para se jogar o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*, influenciando na maneira de fazer a adaptação do jogo.

1.5.3 Adaptação do jogo de RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*

A adaptação do jogo de RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* criará o instrumento de teste do experimento desta pesquisa. A partir deste ponto, serão incluídas tarefas no jogo que aumentem o contato com as habilidades lingüísticas do curso de inglês. Este processo considera alguns requisitos de jogos educacionais:

- 3 elementos essenciais para uma experiência educacional de sucesso (ALDRICH, 2005): Elementos de simulações, elementos de games e elementos pedagógicos, Apresentados pelo escritor Clark Aldrich (colaborador na construção e popularização de simulações educacionais para competências profissionais).
- 5 tipos de liberdade fundamentais da interação das pessoas com o jogar, citados no relatório da *Education Arcade* em 2009 (KLOPFER et al, 2009): liberdade para falhar, para experimentar, para modelar identidades, de esforço e de interpretação.

- 14 princípios de design de games educativos propostos no mesmo relatório da *Education Arcade* de 2009.

Esta adaptação do jogo também considera a análise da aula de inglês citada no item anterior.

1.5.4 Experimento

Todo esse procedimento permitiu que um experimento fosse realizado em sala de aula de um curso de inglês, com a utilização do jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* já adaptado.

Devido a um grande numero de possibilidades existentes em um teste de um jogo no aprendizado de uma língua, o experimento desta pesquisa irá apenas conter **encontros de não-combate** e **encontros de combate** (ver definição na **seção 3**). Os tipos de dados coletados (através de **questionário**) se resumem abaixo:

- **Qualitativo:** Nesta pesquisa, utiliza-se o mesmo tipo de questionário utilizado por Oliveira (2010), ou seja, com perguntas fechadas e escala de diferencial semântico. A explicação desta opção se encontra na **seção 7**. Nesta pesquisa, serão aplicados dois tipos de questionário (um para cada atividade do experimento) com 15 (quinze) perguntas cada, objetivando:
 - Identificar o tipo de participante, envolvendo sexo, idade e escolaridade – 3 (três) perguntas;
 - Analisar se os participantes atingiram os pré-requisitos para se entreterem durante a atividade do experimento – 6 (seis) perguntas;
 - Analisar quais emoções os participantes sentiram durante a atividade do experimento – 6 (seis) perguntas.

Desse modo, pretende-se verificar se o entretenimento ocorre, ou seja, se a diversão é manifestada através de emoções e prazeres. Caso isto tenha acontecido, segundo Järvinen (2008, p. 176), existe a chance do aprendizado (que não será medido nesta pesquisa), permitindo ao jogo ser usado como ferramenta pedagógica ao invés de puro entretenimento.

1.5.5 Análise dos dados obtidos e considerações

Os dados do experimento serão coletados de acordo com:

- A natureza:
 - Qualitativa, através de questionário com perguntas fechadas e escala de diferencial semântico;

Os dados coletados do experimento serão avaliados de acordo com:

- A natureza:
 - Qualitativa, através de análise subjetiva.
- A população do experimento
 - Sexo, idade e escolaridade.

1.6 MAPA CONCEITUAL DO MÉTODO DA PESQUISA

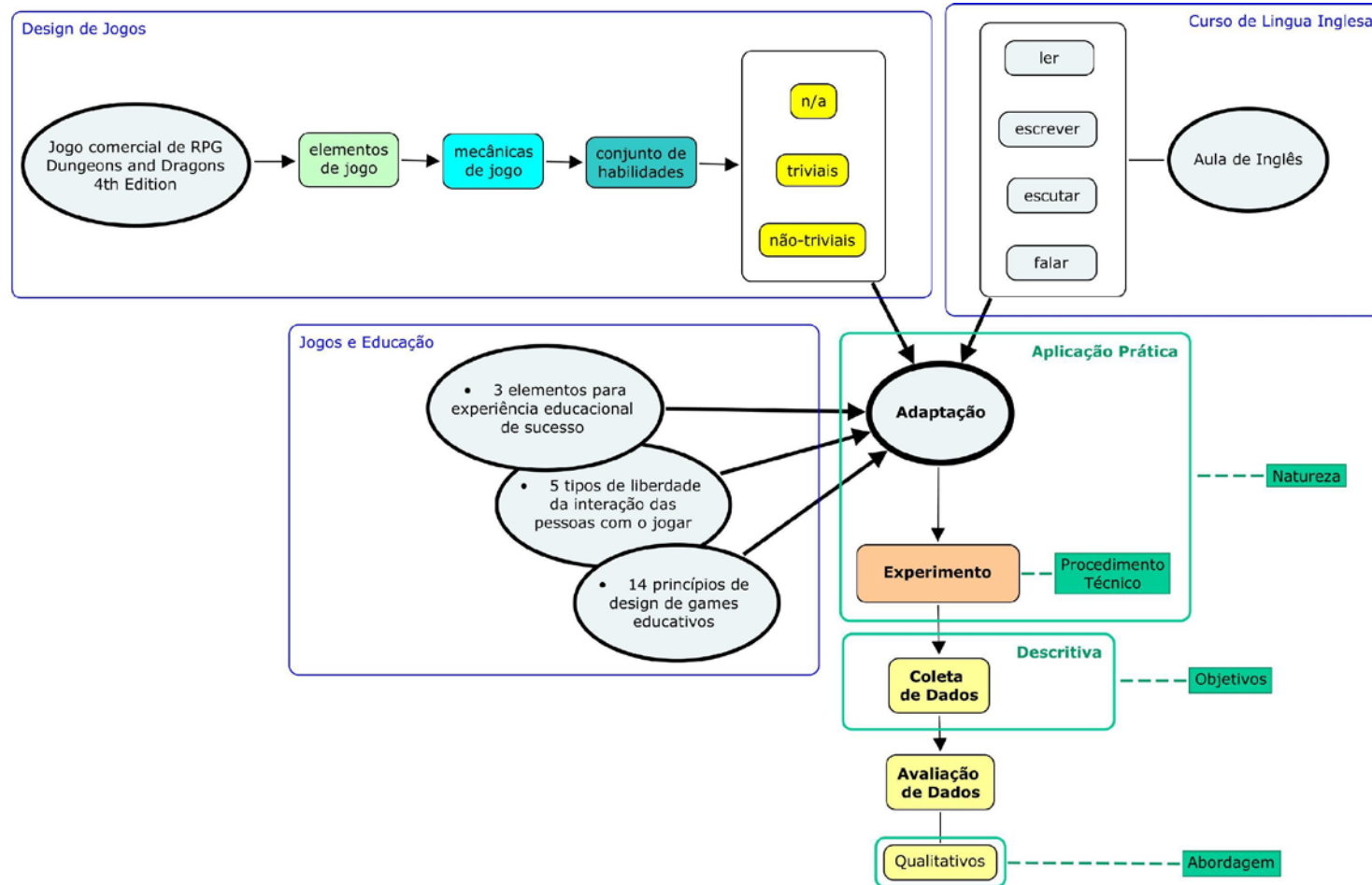


Figura 1.2 – Mapa conceitual do método de pesquisa

Fonte: Autoria própria.

1.7 CONTEÚDO DA DISSERTAÇÃO

A **seção 1** apresentou o problema contextualizado e os objetivos que se pretende atingir para ser testado na hipótese da pesquisa.

A **seção 2** aborda o potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais.

Na **seção 3** analisa do jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* sob o ponto de vista de Aki Järvinen.

A **seção 4** estuda os requisitos de jogos educacionais, seguido de uma comparação com o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*.

A **seção 5** analisa uma aula de inglês tradicional, incluindo estrutura física e método de ensino da língua, seguido de uma comparação com o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*.

A **seção 6** discorre sobre a adaptação do jogo de RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*.

A **seção 7** apresenta como foi elaborado o questionário do experimento, sob a luz de teorias acerca de entretenimento e emoções.

A **seção 8** apresenta o experimento a ser realizado com o jogo de RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*.

A **seção 9** apresenta os resultados dos dados coletados com o experimento.

A **seção 10** contém conclusões sobre os resultados obtidos com o experimento, considerações sobre o método de pesquisa, considerações adicionais sobre o projeto, e sugestão de trabalhos futuros.

A **seção 11** apresenta as referências bibliográficas.

2 O POTENCIAL DE JOGOS DE RPG NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS E COMPETÊNCIAS CULTURAIS

Jogos já vêm sendo utilizados como meio de educação há algum tempo. O RPG é um deles. Esta seção questiona e analisa motivos para utilizar jogos tanto na educação, quanto no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais. Para isto, uma pesquisa, realizada com estudantes universitários em fase de conclusão de curso, foi comparada com uma pesquisa do *New Media Literacies* (NML), desenvolvido no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), contendo informações necessárias para que os jovens possam se tornar participantes completos na sociedade de hoje”. (JENKINS, 2006, p. 4). Por fim estas informações são comparadas com pesquisas sobre o RPG (Figura 2.1).

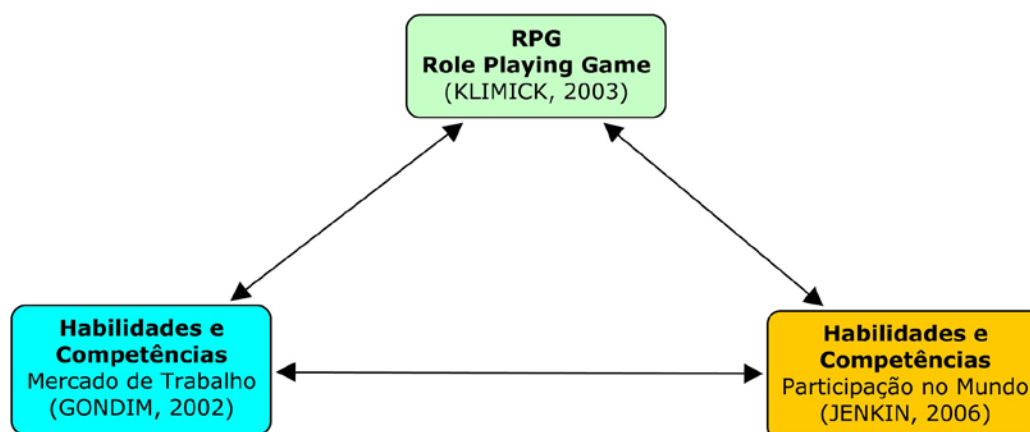


Figura 2.1 – Bibliografia principal da seção 2

Fonte: Autoria própria.

Segundo Mattar (2010), “atualmente a educação se encontra em conflito principalmente com os ‘nativos digitais’”, termo, cunhado por Prensky (2001), o que significa que: aqueles que já nasceram e cresceram na era da tecnologia, em contato com computadores, vídeos games e a Internet, em outras palavras, estão acostumados a receber informações muito rápido, dão preferência a gráficos em vez de textos, prosperam em gratificação instantânea e recompensas freqüentes, preferem os jogos a "trabalho" sério. Mattar (2010) critica bem este panorama dizendo que para essas pessoas a escola não pode

mais se comportar como linhas de montagem, onde o produto final é a padronização. Em paralelo com a educação há o mercado de trabalho, ambos com suas próprias exigências e legislação. A Lei Nº 9.394/1996, das diretrizes e bases da educação nacional (www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm) diz, no artigo nº 2, que “a educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (Figura 2.2).

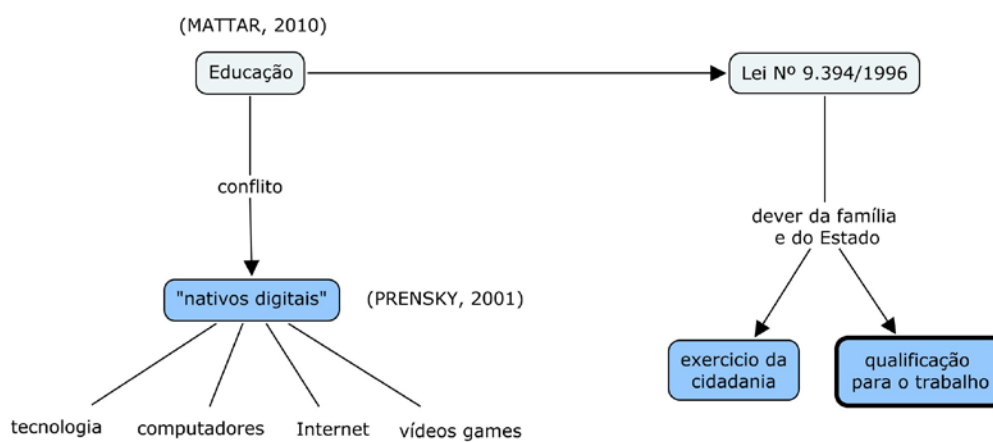


Figura 2.2 – Contexto da seção 2

Fonte: Autoria própria.

Frente à questão da qualificação do educando para o trabalho, surge a pergunta: Quais são as exigências do mercado de trabalho para que o educando possa se qualificar?

Duas pesquisas respondem a esta pergunta: a primeira, Gondim (2002), realizada com estudantes universitários em fase de conclusão de curso sobre o Perfil Profissional e Mercado de Trabalho, apresenta uma série de **Habilidades e Competências** que se esperam de estudantes universitários rumo ao mercado de trabalho. Na segunda, (JENKINS, 2006), o projeto *New Media Literacies* (NML), desenvolvido no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), propõe 11 habilidades necessárias para que os jovens possam participar adequadamente do mundo de hoje.

Independentemente da família e o Estado serem responsáveis pela qualificação do educando ao trabalho, no Brasil e no mundo já se encontram profissionais e pesquisadores envolvidos com a coleta de resultados da prática e do aprendizado através da utilização de jogos, entre eles o RPG – *Role Playing Game*, um jogo de interpretação de papéis. Neste contexto, uma questão surge: O RPG também é capaz de contribuir com a qualificação do educando para o trabalho? (Figura 2.3).

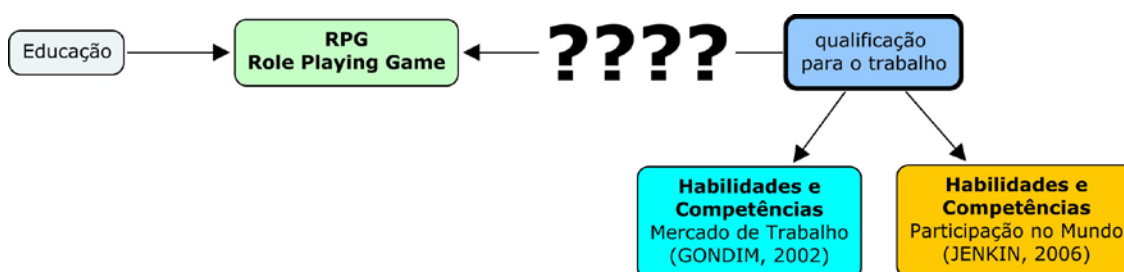


Figura 2.3 – Contexto da pergunta sobre RPG

Fonte: Autoria própria.

Antes de responder a esta pergunta é necessário primeiramente entender porque utilizar jogo, e porque utilizar o RPG na educação.

2.1 POR QUE JOGO?

Primeiramente o jogo é algo natural ao ser humano, ele faz parte da cultura e da sociedade. O jogo dá espaço à fantasia e é através disto que lidamos com a realidade que nos cerca. As crianças já fazem isto muito bem, é através da fantasia “que reorganizam seu mundo em formas que possam manipular. É assim que exploram seus próprios sentimentos e emoções, e assumem o controle sobre si. É assim que matam seus monstros”. (JONES, 2004, p. 66).

Além de ajudar a lidar com a realidade, Caillois (1961 apud AHLERS et al., 2002), também define o jogo como sendo uma atividade voluntária e agradável, separada do mundo real, ou seja, uma atividade incerta, que não produz quaisquer bens de valor externo, e é regido por regras claras e bem definidas. Já Druckman (1995 apud AHLERS et al., 2002), concluiu que os jogos parecem

ser eficazes no aumento da motivação e no aumento do interesse do estudante em determinado assunto.

Outro motivo de se utilizar jogos é que eles são desenvolvidos para serem divertidos. E a diversão é altamente motivadora, o que contribui para um maior nível de aprendizado. Existem inúmeros estudos sobre motivação e uma das idéias é de que “A força da motivação depende do estado das necessidades e dos objetivos do estudante” (BETTIOL, 2001, p. 214). Se o jogo for divertido, então ele também será motivador, e contribuirá para o aprendizado de seu conteúdo.

Alves (2005 apud CARVALHO e GOMES, 2008) apresenta cinco características fundamentais do jogo que o caracterizam como um dos pilares imprescindíveis da sociedade:

1. O jogo é livre, representa uma escolha dos jogadores;
2. O jogo não é a vida 'real', embora a prática do jogo possa ser encarada com seriedade;
3. Existe uma distinção entre jogo e vida 'comum', ou seja, o jogo possui início e fim;
4. O jogo possui regras próprias e se configura nelas. O não cumprimento destas regras “corrompe o jogo”;
5. No jogo existe uma imprevisibilidade, uma incerteza, uma influência do acaso, que é geralmente ocasionada pelas escolhas dos jogadores e pelos resultados de fatores aleatórios como, por exemplo, os números dos dados rolados. Estes fatores podem provocar o envolvimento passional uma vez que geram certa tensão nos jogadores e, com isto, ajudam a estabelecer regras de limite dentro de uma atividade.

Gee et al. (2004 apud BRYANT, 2007), dizem que os jogos usam múltiplos sentidos e todas as quatro habilidades de língua: leitura, escrita, escuta e fala.

Um jogador geralmente recebe a mesma informação nos meios escritos e verbais e também requer que os jogadores se comuniquem com ambas as formas. Além disto:

- Os jogos podem ser usados para recriar situações da vida real de conceitos abstratos;
- Jogos dão aos jogadores a chance de se comunicarem uns com os outros e de colaborarem em uma tarefa comum;
- Jogos fornecem *feedback* quando necessário;
- Os jogos são centrados no aprendiz, dando aos alunos avançados tarefas mais difíceis e aos principiantes tarefas menos desafiadoras. O jogo também permite que os estudantes ajudem uns aos outros com oportunidades embutidas para colaboração.

Estas afirmações, principalmente as que se referem a uma atividade agradável e motivadora, reforçam o jogo como uma ferramenta para ser utilizada não só no ato de entreter, mas também no ato de ensinar e informar. Prensky (2001 apud GRANDO e TAROUCO, 2008) fala sobre as relevâncias do jogo no processo de aprendizagem, suas características e realiza uma comparação dos diversos tipos de jogos a serem utilizados em diferentes engajamentos para uma aprendizagem mais interativa. E Alves et al. (2005 apud CARVALHO e GOMES, 2008) citam que o jogo também contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e cultural.

Todas estas citações não são difíceis de serem presenciadas no cotidiano. Cada vez mais pessoas adquirem jogos (principalmente os eletrônicos) para se entreterem. Se os jogos são ou não ideais para a educação ainda é algo em discussão, no entanto é inquestionável a crescente popularização dos jogos, em especial, entre o público jovem, e este fato deve ser levado em consideração.

2.2 POR QUE RPG?

RPG – ou *Role-playing Game* – é um jogo criado nos Estados Unidos em 1974 e pode ser traduzido como "jogo de interpretação de personagens ou papéis". O termo *Role-Play* vem do inglês que significa "brincar com um tipo de papel". Esta brincadeira se baseia na construção de um agente virtual no qual "age em uma narrativa de espaço fantasiado, explorando vasta possibilidade de espaços de atitudes, emoções, ações, e relações sociais que a criança não poderia acessar de outra maneira" (JÄRVINEN, 2008, p. 156). Tal fantasiamento também está relacionado à finalidade biológica de jogar como aprendizado estrutural, ou seja, "a exploração de espaços de possibilidades para desenvolver estratégias de ação potencialmente viáveis" (STEEN e OWENS, 2002 apud JÄRVINEN, 2008, p. 156).

Atualmente, no Brasil, a utilização do RPG é pioneira como ferramenta de aquisição de conhecimento, tanto fora quanto dentro da escola. Klimick (2003) apresenta características relacionadas ao RPG: "socialização, interatividade, narrativa e hipermídia", capazes de sustentar a aplicação na educação (Figura 2.4). As descrições destas quatro características estão parafraseadas abaixo:

- Socialização: O jogo é **jogado em grupo** o que permite a socialização dos participantes. É comum o **diálogo** e a **troca de idéias**, o que o torna um importante elemento de **comunicação e expressão**. Existe uma demanda maior pela **cooperação** neste tipo de jogo.
- Interatividade: O jogo permite a **criação** coletiva de uma **narrativa**, envolvendo autonomia, **criatividade** e imprevisibilidade.
- "Hiperídia": é uma forma combinatória e interativa de multimídia porque permite trabalhar com **textos, imagens, interpretação e narração** através de sons, linguagem corporal e verbal de maneira instantânea e combinatória.
- Narrativa: Os jogadores constroem, interativamente, suas próprias **histórias** e personagens dentro de uma **"ambientação"**.

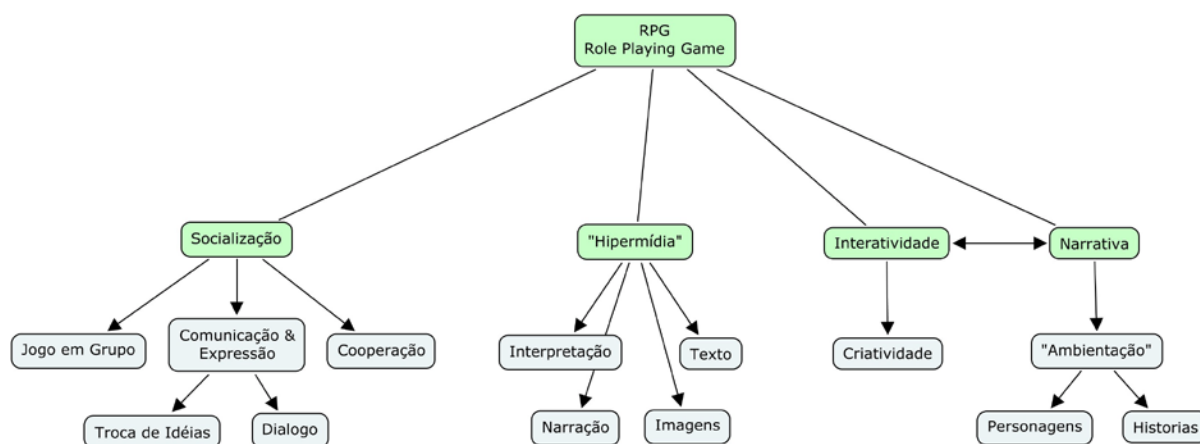


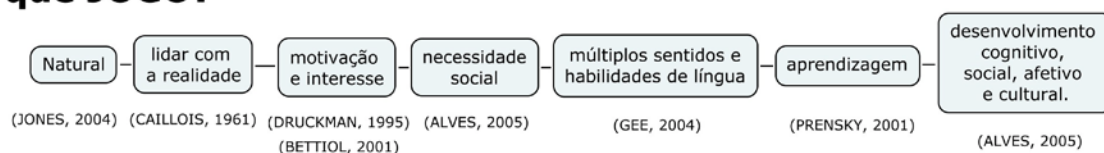
Figura 2.4 – Quatro características do RPG definidas por Klimick

Fonte: Autoria própria.

Rocha (2006) nos mostra que o simples ato de jogar o RPG por diversão é capaz de nos motivar e trazer mais conhecimento. Alguns autores, como por exemplo, Marcatto (1996), Zanini (2002) et al., Riyis (2004), se utilizam dos conceitos de jogos de RPG para criarem jogos com conteúdo educacional para serem jogados em sala de aula e, inclusive, ensinam e compartilham experiências de como usar os mesmos conceitos de RPG no ensino de várias matérias escolares.

Resumindo, já existe uma quantidade razoável de pesquisas realizadas que indica que o jogo e o RPG podem ser utilizados na educação (Figura 2.5).

Por que JOGO?



Por que RPG?

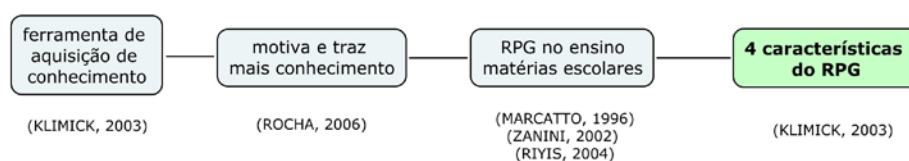


Figura 2.5 – Resumo bibliográfico dos porquês do jogo e RPG

Fonte: Autoria própria.

Diferentemente dos jogos eletrônicos (vídeo-game e computador), o RPG permite que se jogue utilizando apenas papel, lápis, borracha, dados e uma boa dose de criatividade. Certamente a tecnologia é capaz de ampliar a experiência de um jogo oferecendo vários recursos como: diferentes mídias (músicas, sons, mapas, imagens, texto etc.), customização de personagens, criação de mapas, diferentes visões etc.

Estas características principais do RPG serão comparadas com as habilidades e as competências exigidas de um profissional recém formado no mercado de trabalho no Brasil (GONDIM, 2002), que então serão comparadas como as habilidades e as competências para que os jovens possam participar adequadamente do mundo de hoje (JENKINS, 2006).

2.3 COMPARAÇÃO DAS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS, DEFINIDAS POR GONDIM, COM O RPG

Em uma pesquisa realizada com estudantes universitários em fase de conclusão de curso, sobre o Perfil Profissional e Mercado de Trabalho, Gondim (2002) apresenta as **Habilidades e Competências** (dentro de 3 grupos: Atitudinais & Comportamentais, Cognitivas e Técnicas) que se esperam de estudantes universitários rumo ao mercado de trabalho (Figura 2.6).

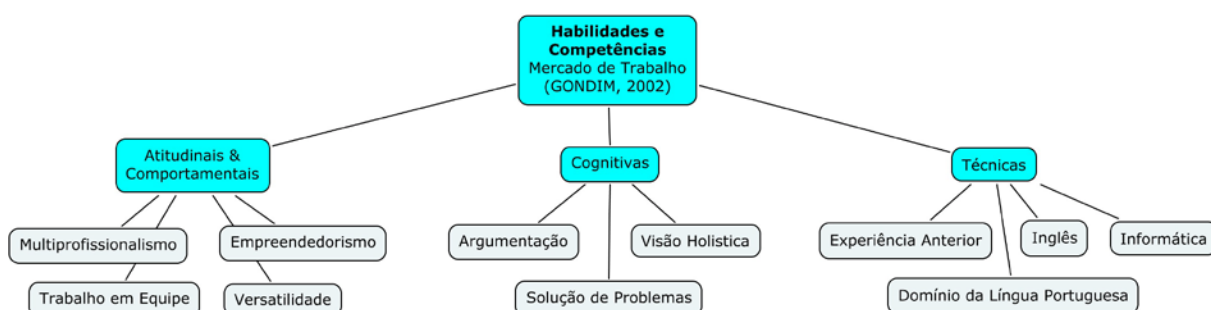


Figura 2.6 – Habilidades e Competências de Gondim

Fonte: Autoria própria.

Cruzando as informações da pesquisa de Gondim com bibliografias sobre a utilização do RPG, foi possível demonstrar as comparações favoráveis (abaixo, **em negrito**) entre as características do jogo de RPG e as exigências do mercado de trabalho.

Grupo 1 - Atitudinais e Comportamentais:

- a) **Multiprofissionalismo:** exige que o estudante ou profissional tenha a atitude de alguém com conhecimento em mais de uma área. Aqui o uso de RPG pode ser conciliado com a aquisição de novo conhecimento (ROCHA, 2006).
- b) **Empreendedorismo:** exige que o estudante ou profissional tenha uma atitude empreendedora, ou seja, tenha capacidade de gerar um novo método (para atividades de organização, administração, execução) com o seu próprio conhecimento. Não foi possível encontrar pesquisas relatando atividades de simulação empreendedora utilizando o RPG. No entanto é possível que ela possa existir, pois o empreender compreende realizar uma tarefa de acordo com uma visão criativa e ter um método para torná-la palpável, o que inclui, por exemplo, disciplina, conhecimento etc.
- c) **Trabalho em Equipe:** exige que o estudante ou profissional saiba tomar decisões levando em consideração a equipe em que trabalha. O RPG é jogado em grupo e estimula a cooperação entre jogadores, contribuindo para a noção do trabalho em equipe. (KLIMICK, 2003).
- d) **Versatilidade:** exige que o estudante ou o profissional saiba se adaptar a situações adversas e alterar seu comportamento e rotina de trabalho quando necessário. No RPG é possível se criar histórias contendo conflitos e situações de escolha que desafiam os jogadores a superarem suas adversidades. (KOISTINEN et al., 2005).

Grupo 2 - Cognitivas:

- a) **Argumentação:** exige saber argumentar, ou seja, raciocinar de modo a convencer um interlocutor ou leitor. O jogo de RPG é baseado em decisões individuais e em grupo. Para isto o jogador terá que saber argumentar quando uma de suas decisões não é de agrado de todos (ROCHA 2006).
- b) **Visão Holística:** ter uma visão do todo, significa entender como as partes funcionam de forma integrada. A pesquisa de Rocha (2006) dá uma idéia geral do que é o jogo de RPG e de como ele é composto intrinsecamente por regras, personagens, história, ambientação etc., ou seja, é necessário aprender a entender o todo para se jogar eficazmente.
- c) **Solução de problemas:** O RPG, como a vida, é repleto de problemas a serem solucionados. Dentro do seu contexto imaginativo, que simula parte do real, o jogo requer a solução de problemas de estratégia, charadas, desafios etc. (KOISTINEN et al., 2005).

Grupo 3 - Técnicas:

- a) **Experiência anterior:** ter trabalhado em outro local ou ter executado alguma outra atividade no mercado de trabalho. Não se encontrou pesquisas sobre pessoas jogando RPG como forma de trabalho oficial.
- b) **Inglês:** ter conhecimento da língua inglesa. O RPG foi desenvolvido nos Estados Unidos e existem centenas de títulos escritos em inglês que podem servir de auxílio no aprendizado da língua inglesa. Os pesquisadores Phillips (1994) e Silveira (2007) já utilizaram o conceito de RPG para lecionarem em aulas de inglês.

- c) **Informática:** Saber manusear softwares, impressão, internet etc. Um exemplo da aplicação do RPG com a informática é a ferramenta SE•RPG, uma ferramenta, estilo jogo RPG, cujo objetivo é auxiliar no ensino de conceitos relativos a gerenciamento de projetos de software e processo de desenvolvimento. (BENITTI & MOLLÉRI, 2008).
- d) **Domínio da língua portuguesa:** Da mesma maneira que o inglês, o RPG, jogado em português, pode ser direcionado para o ensino de regras gramaticais, composição de texto, e conversação na língua portuguesa. Marcatto (1996) sugere a criação de um jogo para o estímulo à leitura, desenvolvimento da interpretação de texto e capacidade da comunicação oral. Outro exemplo de aplicação é o Jogo da Literatura criado em 2001 pelo professor Marcos Tanaka Riyis que envolve o componente curricular da língua portuguesa e literatura brasileira (RIYIS, 2004).

Este “cruzamento” bibliográfico, entre as Habilidades e Competências de Gondim e as características do RPG, pode ser visualizado abaixo (Figura 2.7). Repare que a maioria das habilidades e competências está em negrito, o que sinaliza um possível peso que o RPG tem sobre estes conceitos.

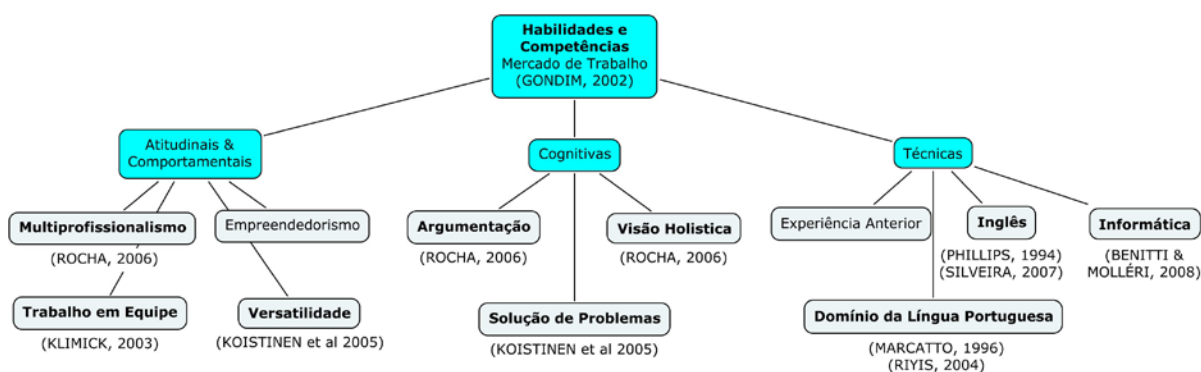


Figura 2.7 – Resumo bibliográfico das características do RPG comparadas com as Habilidades e Competências de Gondim

Fonte: Autoria própria.

2.4 COMPARAÇÃO DAS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS DE JENKINS, COM O RPG

O projeto *New Media Literacies* (NML), desenvolvido no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), propõe 11 habilidades necessárias para que os jovens possam participar adequadamente do mundo de hoje. São elas: Espírito de jogador, Performance, Simulação, Apropriação, Multitarefa, Cognição distribuída, Inteligência coletiva, Senso crítico, Navegação transmídia, Networking e Negociação (JENKINS, 2006, pag. 4).

Cruzando as informações da pesquisa de Jenkins com bibliografias sobre a utilização do RPG, mais uma vez foi possível demonstrar as comparações favoráveis (abaixo, **em negrito**) com as características do jogo de RPG.

- a) **Espírito de jogador**: A capacidade de explorar o ambiente a fim de resolver problemas, assim como ocorre no RPG (PIZZOL & ZANATTA, 2001). Equipara-se com as habilidades e as competências de Gondim do grupo Cognitivas: Solução de Problemas.
- b) **Performance**: A habilidade de adotar identidades alternativas com o objetivo de improvisação e descoberta. O jogo de RPG permite que o jogador explore essa nova personalidade no mundo imaginário do jogo. Rodrigues (2004) diz que o “jogador assume a identidade de uma personagem e finge sê-la durante o desenrolar da aventura. Esta personagem é construída, elaborada numa ficha, de forma detalhada e trabalhosa, como detalhado e trabalhoso é o caminho da criação.” (RODRIGUES, 2004, p. 19). Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Atitudinais e Comportamentais: Versatilidade.
- c) **Simulação**: A habilidade de interpretar e construir modelos dinâmicos de processos do mundo real, capazes de expandir nossas capacidades cognitivas. Rocha (2006) comenta sobre como

as regras de um RPG compõem um sistema de simulação da realidade e como os jogadores aprendem com isto. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Cognitivas.

- d) **Apropriação**: A habilidade de experimentar e combinar significativamente conteúdos de mídia. Bettocchi (2002) diz que o RPG também se caracteriza pela combinação e apropriação de diferentes linguagens como teatro, cinema, televisão, literatura, quadrinhos ocidentais e orientais e computador sem, no entanto, perder sua essência. Isto se expande para ferramentas como, por exemplo, o software *RPG Maker*, que apresenta suporte e recursos para criadores de jogos de RPG (MALTEMPI & ROSA, 2003); e comunidades online, como por exemplo, a da empresa de hobby *Wizards of the Coast* que permite ao jogador postar textos, fotos e vídeos de experiências de jogo. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Técnicas.
- e) **Multitarefa**: A habilidade de escanear o ambiente e mudar o foco, conforme a necessidade, para detalhes proeminentes, ou seja, saber manter a atenção (habilidade cognitiva) no meio de tanta informação oferecida com o surgimento do mundo digital. Alguns jogos de RPG lidam com centenas de regras para centenas de ambientações diferentes. A terceira edição de GURPS - *Generic Universal Role Playing System* (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Gurps>), por exemplo, conta com cerca de 240 livros que tratam dos assuntos mais variados, da idade da pedra até o futuro distante. Rocha (2006) compartilha sua experiência como mestre de RPG, responsável por controlar a partida do jogo, que, além de lidar com as regras, lida também com a história da aventura, com os jogadores e as alterações que estes fazem no mundo de fantasia. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Cognitivas.

- f) **Cognição distribuída**: A habilidade de interagir significativamente com ferramentas que ampliam capacidades mentais. Isto pode ser feito através de jogos onde o jogador imagina, por exemplo, o que os outros jogadores poderão fazer. Rodrigues (2004) escreve que:

“o esforço nas rodas de jogo não é pequeno no sentido de visualizar a fantasia, o sonho e a imaginação por meio dos enredos construídos coletivamente. (...) Os jogadores precisam improvisar ações e falas que sejam convincentes às características imaginadas para suas personagens e que estimulem a imaginação dos parceiros”. (RODRIGUES, 2004, p.161).

A Cognição Distribuída equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Cognitivas.

- g) **Inteligência coletiva**: A habilidade de reunir conhecimentos e comparar informações com os outros em direção a um objetivo comum, partindo do princípio que todo mundo sabe alguma coisa e que ninguém sabe tudo, e que trabalho em equipe é fundamental. Rodrigues (2004) cita que:

“(...) o RPG amplia o repertório de quem joga e de quem ‘mestra’, pela necessidade de pesquisa inerente a um jogo que se propõe a criar ficção. Amplia a socialização pela convivência em grupo e desenvolve a capacidade de interpretação e busca de soluções – pelo menos fictícias – por parte dos participantes”. (RODRIGUES, 2004, p. 154).

A Inteligência Coletiva equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Atitudinais e Comportamentais: Trabalho em Equipe.

- h) **Senso crítico**: A habilidade de avaliar a confiabilidade e a credibilidade de diferentes fontes de informação. Durante a resolução de um problema dentro de uma inteligência coletiva podem ocorrer bastantes erros. Com frequência isto também acontece com as centenas de regras de um jogo de RPG. O

resultado destas dúvidas, em relação às regras do jogo, é o surgimento de fóruns e mais fóruns contendo *FAQs* – *frequently asked questions* discutindo as “reais” utilizações das regras em citações específicas ou inusitadas. Segundo Rocha (2006), o RPG também é responsável por desenvolver o senso crítico dos jogadores. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Cognitivas.

- i) **Navegação transmídia**: A habilidade de seguir o fluxo de histórias e informações através de múltiplas modalidades. O RPG, por exemplo, é criado baseado em informações do ambiente em que se passa um jogo. Por exemplo, o conteúdo da fantasia medieval do RPG *Dungeons & Dragons* (<http://www.wizards.com/DnD/>), com elementos da história medieval, pode ser assimilado através de imagens, filmes, desenhos, jogos de computador e fliperama, livros, eventos de jogos, fantasias etc. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Cognitivas.
- j) **Networking**: A habilidade de pesquisar, sintetizar e divulgar informações. Não foram encontrados artigos relacionando o RPG diretamente com esta habilidade. No entanto, os acessos a fóruns de discussão sobre regras, criação e divulgação de material de jogo, podem ocorrer indiretamente com o surgimento do interesse pelo jogo. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Técnicas: Informática.
- k) **Negociação**: A habilidade de navegar por comunidades diversas, discernindo e respeitando múltiplas perspectivas, bem como compreendendo e seguindo normas alternativas. Em muitos temas de jogos de RPG, os jogadores podem se deparar com comunidades, sociedades e culturas diferentes provenientes de outros planetas e/ou raças. Desta forma é possível trabalhar nos alunos diversos pontos de vista em diferentes situações, limitadas apenas pela criatividade. Rocha (2006) cita que a negociação torna-

se bastante visível em qualquer mesa de jogo de RPG. Isto que remete à idéia do jogo como vitrine da personalidade, refletindo aspectos da natureza do jogador, oferecendo, durante uma sessão de jogo, a oportunidade de observar e compreender muito a respeito de cada um dos participantes. Equipara-se com habilidades e competências de Gondim do grupo Atitudinais e Comportamentais.

Novamente, neste “cruzamento” bibliográfico, desta vez entre as Habilidades e Competências de Jenkins e as características do RPG, pode ser visualizado abaixo (Figura 2.8). Repare que aqui também a maioria das habilidades e competências está em negrito, que nos dá, uma vez mais, outro sinal sobre o possível peso que o RPG tem sobre estes conceitos.



Figura 2.8 – Resumo bibliográfico das características do RPG comparadas com as Habilidades e Competências de Jenkins

Fonte: Autoria própria.

Para efeito de comparação entre as habilidades e competências de Gondim e Jenkins, os mesmos grupos de listados pela Gondim (2002) foram utilizados: Atitudinais & Comportamentais, Cognitivas e Técnicas (contornadas por linhas tracejadas para melhor visualização), resultando na Figura 2.9. (As setas de comparação relacionam apenas as habilidades que tem relação direta com umas com as outras, mas note que as outras 5 habilidades de Jenkins, na parte de baixo da figura, estão dentro de um dos grupos das habilidades de Gondim, como descritas no texto).

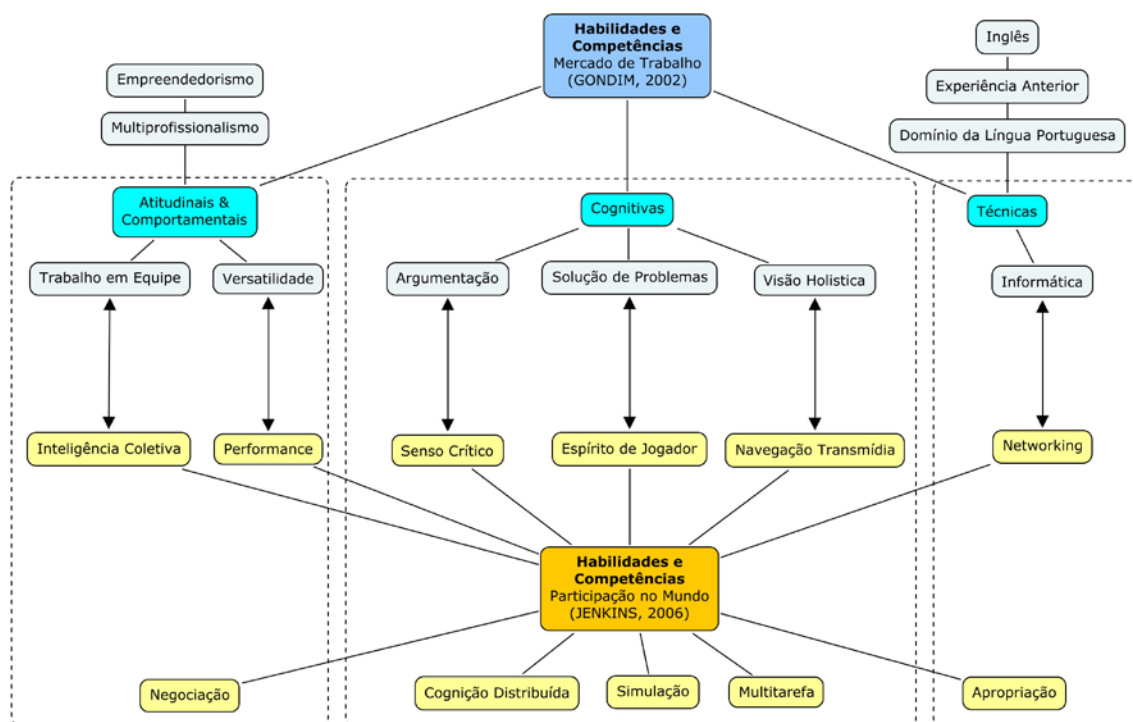


Figura 2.9 – Comparação de Habilidades e Competências de Gondim e Jenkins

Fonte: Autoria própria.

Assim, pode-se concluir que o RPG, dentro das características criadas por Klimick (2003), possui ligação com todos os três grupos das habilidades e competências analisados até agora (Figura 2.10):

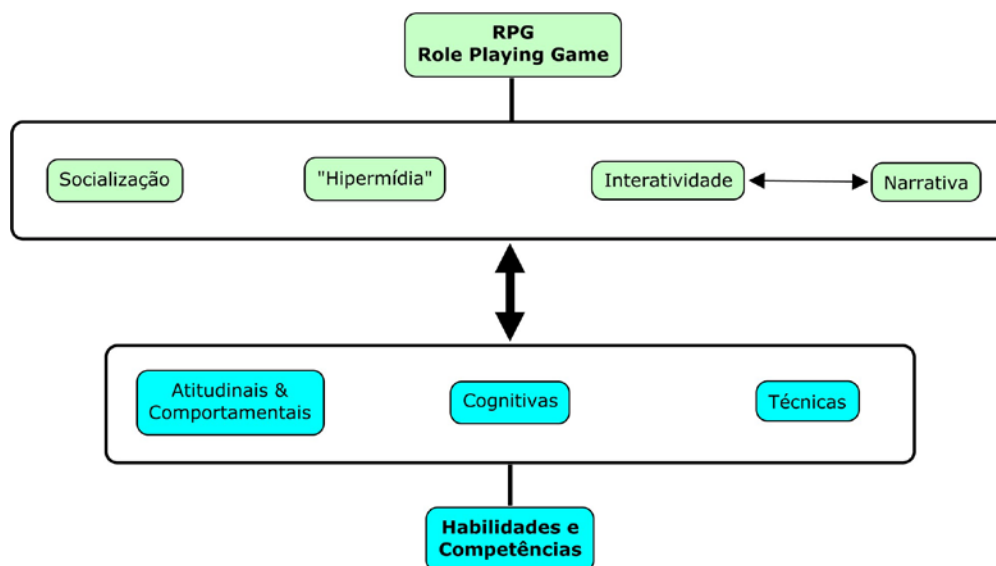


Figura 2.10 – Comparação de Habilidades e Competências com as características do RPG

Fonte: Autoria própria.

Esta comparação reforça um novo olhar sobre o RPG, não só como ferramenta educacional, mas também como ferramenta passível de ser usada no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais.

2.5 REQUISITOS PARA UTILIZAR O RPG

Seja na educação, ou no desenvolvimento de competências culturais e habilidades sociais, o educador deve dominar o sistema de regras e a ambientação do RPG. Tais requisitos são responsáveis por se manter o *pacing* (ou cadência) do jogo. A equipe de designers de um dos livros de RPG mais famosos do mundo, Wyatt (2008), explica o conceito de *pacing*:

A cadência do jogo se resume ao fluxo dos acontecimentos, um ritmo de ação e de antecipação, de construir tensão e excitação durante um clímax. Assim, como em um filme ou um jogo, um livro ou um videogame, a cadência é o que mantém o jogo excitante, interessante e divertido. (WYATT, 2008, p. 24) [tradução do autor]

Sem o *pacing*, o jogo pode vir a se tornar chato e não conseguir realizar sua função de divertir e conseqüentemente educar e ensinar. Outros requisitos para a escolha do RPG incluem termos extraídos de um artigo de Koistinen et al. (2005) e adaptados para o jogo em questão:

- Entretenimento: o RPG tem que ser divertido.
- Aprendizado: o RPG tem que conseguir educar ou ensinar algo novo.
- Significado: o RPG tem se conectar emocionalmente com o jogador de alguma forma, para que ocorra um aumento da imersão.
- Apreciação estética: o RPG tem que apresentar um design gráfico que agrade e atraia o jogador.
- Benefícios Sociais: o RPG tem que melhorar os aspectos sociais entre os jogadores.

Entretanto, Carvalho e Gomes (2008), citam que não é possível dispensar totalmente uma atividade não interativa dentro de sala de aula, revelando que os métodos de ensino tradicionais não se devem ser descartados.

A pergunta inicial desta seção “o RPG é capaz de contribuir com a qualificação do educando para o trabalho?” não pode ser respondida totalmente sem antes responder perguntas como: “Quais tipos de RPG podem ser utilizados? Como as aulas com RPG são preparadas de modo a envolver todos os conceitos exigidos pelo mercado de trabalho? Que ferramentas usar? Como a tecnologia pode ajudar?”. Mesmo não respondendo a todas estas perguntas, é, teoricamente, possível relacionar as características do RPG com a maioria das habilidades sociais e competências culturais exigidas tanto pelo mercado de trabalho quanto necessárias para que os jovens possam participar adequadamente do mundo de hoje, concedendo, ao RPG, a possibilidade de ser aplicado em contextos da área social e comercial.

3 ANÁLISE DO JOGO COMERCIAL DE RPG *DUNGEONS & DRAGONS* 4th EDITION COM O MÉTODO DE AKI JÄRVINEN.

Antes de iniciar o processo de adaptação do jogo para o ensino de língua inglesa, é preciso conhecer o jogo de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*. Isto pode ser feito com a leitura dos três livros básicos de regras chamados de *Core Rulebooks* (Figuras 3.1, 3.2, 3.3), seguido de partidas do jogo.

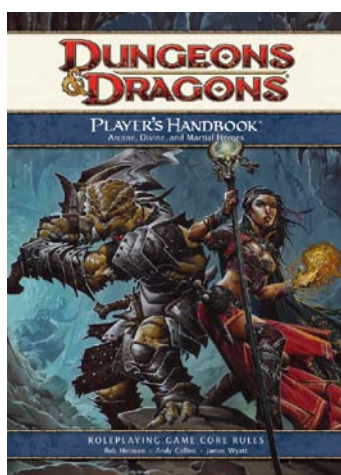


Figura 3.1 – *Player's Handbook*

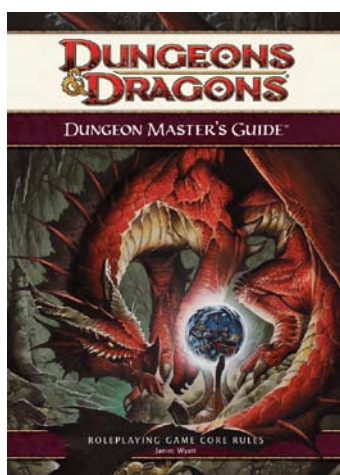


Figura 3.2 – *Dungeon Master's Guide*

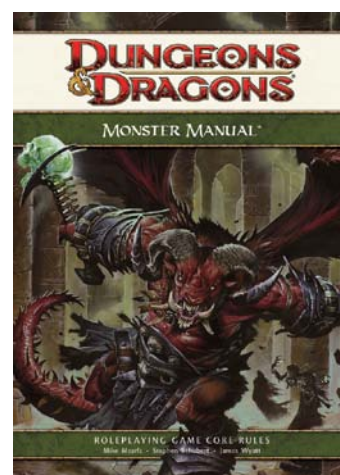


Figura 3.3 – *Monster Manual*

Fonte das imagens: www.wizards.com/dnd

- O *Player's Handbook* (Livro do Jogador) apresenta as regras oficiais do RPG *Dungeons & Dragons*, bem como tudo o que um jogador precisa para criar um personagem de *D&D*, contém 321 páginas. (COLLINS et al, 2008).
- O *Dungeon Master's Guide* (Guia do Mestre) dá ao mestre ferramentas úteis para construir encontros emocionantes, aventuras e campanhas para a 4a Edição do RPG *Dungeons & Dragons*, contém 225 páginas. (WYATT, 2008)
- O *Monster Manual* (Livro dos Monstros) apresenta mais de 300 monstros oficiais do RPG *Dungeons & Dragons* para todos os níveis do jogo, contém 289 páginas. (MEARLS et al., 2008)

Nas primeiras páginas do *Player's Handbook* há uma introdução sobre o que é o RPG *Dungeons & Dragons* (D&D) apresentada abaixo: aqui (com tradução do autor):

Um jogo de RPG é um jogo de contar histórias (...). No entanto, um jogo de RPG como D&D, fornece forma e estrutura, com uma jogabilidade sólida e possibilidades infinitas.

D&D é um jogo de fantasia-aventura. Você cria um personagem, se junta com outros personagens (seus amigos), exploraram um mundo, e lutam contra monstros. (...) a ação tem lugar na sua imaginação. Lá, você tem a liberdade para criar qualquer coisa que você pode imaginar(...).

O que torna o jogo D&D único é o Dungeon Master (Mestre). O DM é uma pessoa que assume o papel de narrador principal e árbitro do jogo. O DM cria aventuras para os personagens e narra a ação para os jogadores. O DM torna o D&D infinitamente flexível, ele pode reagir a qualquer situação, qualquer reviravolta ou mudança sugerida pelos jogadores, para fazer uma aventura de D&D vibrante, excitante e inesperada.

A aventura é o coração do jogo D&D. É como um filme de fantasia ou romance, exceto que os personagens que você e seus amigos criam são as estrelas da história. O DM define o cenário, mas ninguém sabe o que vai acontecer até que os personagens façam alguma coisa, e então tudo pode acontecer! Você pode explorar um calabouço escuro, uma cidade em ruínas, um templo perdido dentro de uma selva, ou uma caverna cheia de lava embaixo de uma misteriosa montanha. Você resolve enigmas, conversa com outros personagens, batalha contra todos os tipos de monstros fantásticos, e descobre itens mágicos e tesouros fabulosos. (...).

Você "ganha" o jogo *Dungeons & Dragons* participando de uma emocionante história de aventureiros corajosos enfrentando perigos mortais. O jogo não tem um final real; quando você termina uma história ou uma missão, você pode começar outra. (...).

Seu personagem cresce enquanto o jogo continua. Cada monstro derrotado, cada aventura concluída, e cada tesouro recuperado não apenas se acrescentam à sua contínua história, mas também dá ao seu personagem novas habilidades. Este aumento de potência é refletido pelo nível do seu personagem; enquanto você continuar a jogar, seu personagem ganha mais experiência, subindo de nível e dominando habilidades novas e mais poderosas.

De vez em quando, seu personagem pode chegar a um fim terrível, dilacerado por monstros ferozes ou morto por um vilão nefasto. Mas mesmo quando seu personagem é derrotado, você não "perde". Seus companheiros podem empregar uma magia poderosa para revivê-lo, ou você pode optar por criar um novo para continuar de onde o anterior pereceu. Você pode falhar em terminar a aventura, mas se você passou por bons momentos e criou uma história que todo mundo se lembra por um bom tempo, todo o grupo ganha.

Jogo na íntegra em: <http://www.wizards.com/dnd/Videos.aspx>

Continuando com a leitura do livro é possível dar início a análise do jogo iniciando pela identificação de seus elementos (Figura 3.4). O *Dungeon Master's Guide* e o *Monster Manual* completam esta lista. Todos os livros estão escritos em inglês.

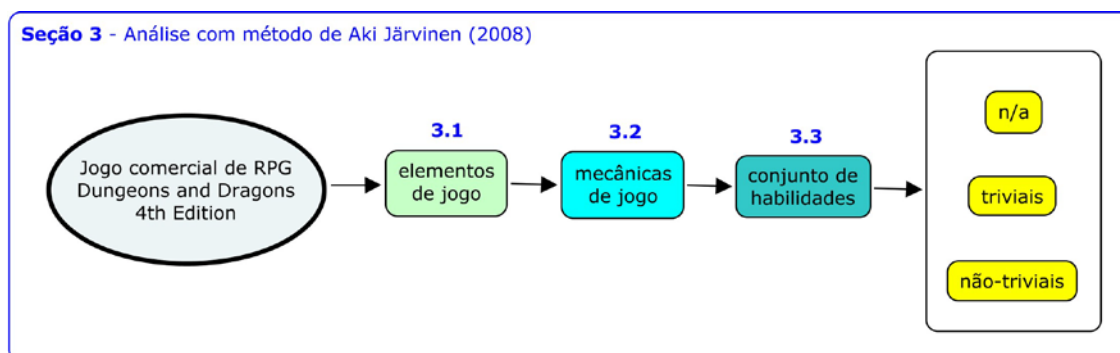


Figura 3.4 – Passos da análise de jogo, segundo Aki Järvinen

Fonte: Autoria própria.

3.1 IDENTIFICANDO 7 DOS 9 ELEMENTOS DE JOGO

A tese de Aki Järvinen (2008) apresenta um método para identificar 7 elementos de jogo, e mais 2 métodos para identificar outros 2 elementos:

- **Componentes:** Os recursos de jogo; o que está sendo movido ou modificado – fisicamente, virtualmente, em transações – no jogo, entre jogadores, e no sistema. Peças, bolas, personagens, pontos, veículos são exemplos comuns de componentes do jogo.
- **Ambiente:** O espaço do jogo – tabuleiro, *grid*, labirintos, níveis, mundos.
- **Conjunto de regras:** Os procedimentos que moderam e definem o ato de jogar, sendo os **objetivos** a categoria mais importante a ser analisada. (possui método próprio para análise – ver **seção 3.2**)
- **Mecânicas de Jogo:** As ações que os jogadores tomam como meios para alcançar objetivos ao jogar. Posicionamento, tiro, manobra são exemplos do que os jogadores são colocados a realizar em muitos jogos. (possui método próprio para análise – ver **seção 3.2**)
- **Tema:** O assunto no qual o jogo funciona como uma metáfora para o

sistema e o conjunto de regras.

- **Informação:** O que os jogadores precisam saber e o que o sistema do jogo armazena e apresenta nos estados de jogo: pontuação, pistas, limite de tempo etc.
- **Interface:** ferramenta fornecida por meios físicos para que o leitor possa acessar os elementos de jogo.
- **Jogadores:** Aqueles que jogam, em várias formações e motivações, através do desempenho das mecânicas de jogo objetivando atingir metas.
- **Contexto:** Onde, quando, e porque o encontro de jogo se realiza.

Uma vez identificados estes elementos acima, com alguns deles é possível combiná-los com três atributos: *self*, *other* e *system*:

- Atributos pertencentes ao usuário do sistema (**self**): elemento de jogo que o próprio jogador controla ou acessa. Exemplo: *components-of-self* (componentes-de-usuário).
- Atributos pertencentes a outro usuário do sistema (**other**): elemento de jogo que outro jogador controla ou acessa. Exemplo: *information-of-other* (informação-de-outro).
- Atributos pertencentes ao próprio sistema (**system**): elemento de jogo que o sistema controla ou acessa. Exemplos: *components-of-system* (componetes-de-sistema), *information-of-system* (informação-do-sistema).

3.1.1 1º Elemento de jogo: **Componentes**

- Personagem Jogador
(*componet-of-self*): Através de seu personagem, o jogador irá tomar todas as decisões e ações no jogo.

PLAYER CHARACTERS

As a player, you create a character—a heroic adventurer. This adventurer is part of a team that delves into dungeons, battles monsters, and explores the world's dark wilderness. A player-generated character is known as a player character (PC). Like the protagonists of a novel or a movie, player characters are at the center of the game's action.

- Dungeon Master (component-of-system): O DM é o narrador e controlador da história, dos desafios, dos inimigos e NPCs (*non-player characters*)
- Aventura pronta (component-of-system): Consiste em uma série de eventos os quais os jogadores interagem. (Para esta pesquisa será analisada uma aventura pronta, criada pela mesma empresa do jogo).
- Livros e dados (components-of-self, other, system): Podem ser usados por todos.
- Ficha de personagem (component-of-self, other): O *Player's Handbook* possui uma ficha de personagem que pode ser copiada e utilizada pelos personagens jogadores.

THE DUNGEON MASTER

One person has a special role in a D&D game: the Dungeon Master (DM). The Dungeon Master presents the adventure and the challenges that the players try to overcome. Every D&D game needs a Dungeon Master—you can't play without one.

THE ADVENTURE

Adventurers need adventures. A DUNGEONS & DRAGONS adventure consists of a series of events.

- ♦ **Ready to Play:** The DM can buy or obtain professionally written, ready-to-play adventures from a number of sources, including www.dndinsider.com.

GAME BOOKS AND DICE

The action of the game takes place mostly in your imagination, but you still need a few “game pieces” to play D&D.

- ♦ **Player's Handbook:** Every player needs a *Player's Handbook* for reference.
- ♦ **Dungeon Master's Guide and Monster Manual:** The Dungeon Master needs a copy of each of these books (and players might also enjoy perusing the contents).
- ♦ **Dice:** The DUNGEONS & DRAGONS game requires a special set of game dice (see the sidebar).
- ♦ **Character Sheet:** To keep track of all the important information about your character, use the character sheet at the back of this book, or check out www.dndinsider.com.



Figura 3.5 – Dados

Fonte: www.wizards.com/dnd

- Miniaturas (*components-of-self, other, system*): Miniaturas que representam os personagens, inimigos, *NPCs* ou objetos importantes da aventura.
 - Grid de batalha ou mapa (*component-of-system*): Orientação física-espacial para a aventura.
- ♦ **Miniatures**: Each player needs a miniature to represent his or her character, and the DM needs minis for monsters. Official D&D® *Miniatures* are custom-made to be used with the D&D game.
 - ♦ **Battle Grid or Dungeon Tiles**: Combat in D&D plays out on a grid of 1-inch squares. You can pick up an erasable battle grid at many hobby game stores, or try D&D™ *Dungeon Tiles*—heavy cardstock tiles that can be set up to create a wide variety of locations—or you can create your own grid.

Os elementos de jogo identificados até agora são elementos físicos, ou seja, passíveis de reconhecimento visual e manual (Figura. 3.6).



Figura 3.6 – Elementos de jogo

Fonte: www.wizards.com/dnd/Videos.aspx

- Informações do Personagem (*components-of-self, others*): Cada personagem possui suas próprias informações, que inclui descrições físicas, pertences, atributos físicos e mentais, vida, habilidades, poderes etc. Na folha de personagem há pelo menos 30 campos (explicados na seção 3.1.6.1) que podem ser preenchidos com estas informações (Figuras 3.7 e 3.8).

DUNGEONS & DRAGONS CHARACTER SHEET

Character Name **1** Race **4** Age **3** Gender **2** Height **5** Weight **6** Alignment **7** Paragon Path **8** Utility **9** Total XP **10**

INITIATIVE SCORE DEX 1/2 LEVEL **7** Initiative **10**

DEFENSES SCORE **8** AC **11**

MOVEMENT SCORE **9** Speed (Squares) **12**

ABILITY SCORES STR **13** CON **14** DEX **15** WIS **16** CHA **17**

HIT POINTS MAX HP **18** HEALING SURGES **19**

ACTION POINTS Action Points **20**

RACE FEATURES **21**

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES **22**

SKILLS **23**

LANGUAGES KNOWN **24**

FEATS **25**

BASIC ATTACKS **26**

DAMAGE WORKSPACE **27**

ATTACK WORKSPACE **28**

SENSES **29**

ENCOUNTER POWERS **30**

DAILY POWERS **31**

UTILITY POWERS **32**

POWER INDEX **33**

MAGIC ITEM INDEX **34**

PERSONALITY TRAITS **35**

MANNERISMS AND APPEARANCE **36**

CHARACTER BACKGROUND **37**

COMPANIONS AND ALLIES **38**

SESSION AND CAMPAIGN NOTES **39**

COINS AND OTHER WEALTH **40**

Figura 3.7 – Folha de personagem (frente) – sem escala
Fonte: Collins et al. (2008, p. 30).

POWER INDEX **1**

MAGIC ITEM INDEX **2**

AT-WILL POWERS **3**

ENCOUNTER POWERS **4**

DAILY POWERS **5**

UTILITY POWERS **6**

OTHER EQUIPMENT **7**

RITUALS **8**

COMPANIONS AND ALLIES **9**

SESSION AND CAMPAIGN NOTES **10**

COINS AND OTHER WEALTH **11**

Figura 3.8 – Folha de personagem (costas) – sem escala
Fonte: Collins et al. (2008, p. 31).

- Poderes dos Personagens (components-of-self, others): Cada personagem obtém uma lista de poderes, do livro *Player’s Handbook*, responsáveis por grandes feitos principalmente durante encontros de combate (Figura 3.9).

Tide of Iron Fighter Attack 1 After each mighty swing, you bring your shield to bear and use it to push your enemy back. At-Will ♦ Martial, Weapon Standard Action Melee weapon Requirement: You must be using a shield. Target: One creature Attack: Strength vs. AC Hit: 1[W] + Strength modifier damage, and you push the target 1 square if it is your size, smaller than you, or one size category larger. You can shift into the space that the target occupied. Increase damage to 2[W] + Strength modifier at 21st level.	Fey Step Eladrin Racial Power With a step, you vanish from one place and appear in another. Encounter ♦ Teleportation Move Action Personal Effect: Teleport up to 5 squares (see “Teleportation,” page 286).	Avenging Flame Cleric Attack 1 You slam your weapon into your foe, who bursts into flame. Divine fire avenges each attack your enemy dares to make. Daily ♦ Divine, Fire, Weapon Standard Action Melee weapon Target: One creature Attack: Strength vs. AC Hit: 2[W] + Strength modifier damage, and ongoing 5 fire damage (save ends). Miss: Half damage, and no ongoing fire damage. Special: If the target attacks on its turn, it can’t attempt a saving throw against the ongoing damage.
--	---	---

Figura 3.9 – Exemplos de cartas de poderes (Power cards) – sem escala
Fonte: Collins et al. (2008).

- Informações do Inimigo (components-of-system): Cada inimigo, controlado pelo DM, também possui suas próprias informações, que são parecidas com a dos personagens, mas resumidas. São apresentadas dentro de um bloco de informações (*monster’s statistics block*) e geralmente acompanham uma imagem da criatura. Tais informações são apresentadas dentro da aventura pronta ou dentro do livro *Monster Manual* (Figuras 3.10 e 3.11).

Bluespawn Godslayer Huge natural humanoid (reptile) Initiative +15 Senses Perception +17; low-light vision HP 510; Bloodied 255 AC 36; Fortitude 36, Reflex 31, Will 33 Resist 30 lightning, 30 thunder Saving Throws +2 Speed 8 Action Points 1 ⚔ Greatsword (standard; at-will) ♦ Lightning, Weapon Reach 3; +26 vs. AC; 4d6 + 9 damage plus 2d8 lightning damage; see also <i>slayer</i> . ⚔ Awesome Blow (standard; at-will) ♦ Lightning, Weapon The godslayer makes a greatsword attack. If the attack hits, it makes a secondary attack against the same target. <i>Secondary Attack</i> : +26 vs. Fortitude; the target is pushed 3 squares and knocked prone. ⚔ Bite (standard; at-will) ♦ Lightning Reach 2; +24 vs. AC; 1d10 + 7 damage plus 2d8 lightning damage; see also <i>slayer</i> . Slayer The bluespawn godslayer deals +10 damage against dragons, dragonborn, and immortals. Alignment Evil Languages Draconic Str 28 (+20) Dex 19 (+15) Wis 22 (+17) Con 25 (+18) Int 10 (+11) Cha 16 (+15) Equipment heavy shield, greatsword	Level 22 Elite Brute XP 8,300
--	---



Figura 3.10 – Exemplo de *monster’s statistics block*
Fonte: Mearls et al. (2008).

Figura 3.11 – Um monstro
Fonte: Mearls et al. (2008).

- Recompensas (*componets-of-system* → *self, other*): Geralmente após um encontro de combate o DM fica encarregado de recompensar os personagens com **pontos de experiência** e **tesouros** (ou seja, componentes do sistema podem passar a ser componentes dos jogadores). Os pontos de experiência registram a evolução do personagem para o próximo nível. Os tesouros passam a ser controlados pelos jogadores e servem para tornar os personagens mais fortes e/ou mais versáteis. Abaixo estão algumas imagens, representando alguns tesouros (Figuras 3.12 até 3.16), que podem ser encontrados e usados pelos personagens. Estas imagens nem sempre são apresentadas aos jogadores, apenas a informação contida nos itens é relevante para o jogo.



Figura 3.12 – Exemplo de armadura: *Scale Armor*



Figura 3.13 – Exemplo de arma: *Great axe*



Figura 3.14 – Exemplo de item mágico: Espada *Holy Avenger*



Figura 3.15 – Exemplos de acessórios para aventureiros

Holy Avenger				Level 25+
The most prized weapon of any paladin.				
Lvl 25	+5	625,000 gp	Lvl 30	+6 3,125,000 gp
Weapon: Axe, Hammer, Heavy Blade				
Enhancement: Attack rolls and damage rolls				
Critical: +1d6 radiant damage per plus, and you can spend a healing surge				
Property: A holy avenger deals an extra 1d10 radiant damage when the power you use to make the attack has the radiant keyword.				
Power (Daily): Minor Action. You and each ally within 10 squares of you gain a +5 power bonus to Fortitude, Reflex, and Will defenses until the end of your next turn.				
Special: A holy avenger can be used as a holy symbol. It adds its enhancement bonus to attack rolls and damage rolls and the extra damage granted by its property (if applicable) when used in this manner. You do not gain your weapon proficiency bonus to the attack roll when using a holy avenger as an implement.				

Figura 3.16 – Exemplo de informação de item mágico

Fonte das imagens: Collins et al. (2008).

3.1.2 2º Elemento de jogo: **Ambiente**

O jogo de RPG *Dungeons & Dragons* é jogado tendo como suporte a **descrição verbal** dos

A 1-inch square on the battle grid represents a 5-foot square in the game world. So a dungeon room that is 40 feet by 50 feet would be 8 squares by 10 squares, which is a huge room but a good size for a busy combat encounter.

acontecimentos, cenário, histórias, informações etc., e também conta com um **suporte gráfico 2D**. Tal suporte pode ser um mapa fornecido pela aventura, até uma criação do DM usando caneta e papel. Este mapa, que é uma representação em pequena escala do mundo de fantasia do jogo, possui um *grid* com quadrados de 1 polegada (2,54 cm). Cada polegada representa 5 pés ($\pm 1,5$ metros) no mundo do jogo.

3.1.3 3º Elemento de jogo: **Tema**

O jogo de RPG *Dungeons & Dragons* se passa num mundo de **fantasia medieval**, onde personagens heróicos e

A FANTASTIC WORLD

The world of the DUNGEONS & DRAGONS game is a place of magic and monsters, of brave warriors and spectacular adventures. It begins with a basis of medieval fantasy and then adds the creatures, places, and powers that make the D&D world unique.

aventureiros enfrentam desafios, monstros, criaturas sobrenaturais, dentro de reinos e locais fantásticos, e lidam com magia em todo o lugar.

3.1.4 4º Elemento de jogo: **Interface**

No jogo de RPG *Dungeons & Dragons* os jogadores interferem no jogo através da **expressão verbal** de suas ações e através de **contato direto com as mãos** para manusear e posicionar a sua miniatura no mapa da aventura.

3.1.5 5º Elemento de jogo: **Contexto**

O local físico que pode ser jogado o jogo de RPG *Dungeons & Dragons* geralmente é dentro de uma sala com uma mesa, um mapa com miniaturas (elementos de **board game**) e cadeiras para os jogadores sentarem ao redor. É uma experiência imaginativa, de simulação, e

ficção, envolvendo um grupo de pessoas, ou seja, um jogo de **ficção** e de **socialização**.

3.1.6 6º Elemento de jogo: **Informação**

Informação é o que os jogadores precisam saber para poderem jogar e o que o sistema armazena e apresenta nos estados de jogo: Pontuação, pistas, limite de tempo etc. O jogo de RPG *Dungeons & Dragons* lida com uma quantia de informação muito grande. Mas nem toda informação é usada constantemente e/ou ao mesmo tempo. Para melhor classificação, as informações são analisadas dentro dos 3 atributos a seguir, chamadas aqui de informações-atributos para melhor identificação:

- **Informação-of-self:** informações do jogador visualizadas e manipuladas pelo próprio jogador.
- **Informação-of-others:** informações do jogador visualizadas e manipuladas por outros jogadores.
- **Informação-of-system:** informações do jogo visualizadas ou manipuladas pelo mestre de jogo (DM).

E para cada tipo de informação-atributo, há outros 4 tipos de informações que podem ser incluídas como: **números**, **textos em inglês**, **imagens** e **“diálogo”**. Esta análise é importante para poder trabalhar na adaptação do jogo mais tarde onde, por exemplo, uma informação que é apenas **“texto”** poderia passar a ser também uma informação de **“diálogo”**, obrigando o jogador a falar o que está escrito, ao invés de apenas ler.

3.1.6.1 Informação-of-self

O jogador, responsável por controlar seu personagem, através de sua ficha de personagem, tem acesso a uma grande quantia de informação, listada abaixo. As informações de número de 1 a 30

podem ser encontradas na ficha de personagem:

1) Nome do Personagem: pode variar de acordo com a raça, história, ou simples criatividade. **(textos)**

2) Nível/Classe do Personagem: todos iniciam no nível 1 e podem atingir até o nível número 30. **(número de 1 a 30)**. E a classe escolhida representa a profissão na qual o personagem é treinado e pode realizar tarefas. **(textos)**

3) Pontos de Experiência (XP): representam a evolução dos níveis dos personagens. **(número de 0 a 1.000.000)**

4) Raça e Tamanho: Além da raça humana, há várias outras raças no jogo que possuem diversas características, incluindo tamanho. **(textos)**

5) Idade, Gênero, Altura, Peso. **(números e textos)**

6) Alinhamento, Divindade, Nome do grupo a que pertence: Os personagens podem ser bons, leais, neutros, possuírem um deus como patrono, e pertencerem a algum grupo. **(textos)**

7) Iniciativa: Um valor de modificador para o cálculo da iniciativa do jogo, ou seja, quanto maior, maiores as chances de poder agir antes em combate. **(número)**

8) Defesas: São 4 tipos de defesas. Elas ajudam a impedir que o personagem sofra ataques que possam prejudicá-lo. Quanto maior o valor, maior o poder de defesa. **(números e textos)**

9) Velocidade: Determina o número de quadrados que o personagem pode andar no tabuleiro durante um encontro. **(número)**

10) Atributos: Os 6 atributos representam o estado físico, mental e social do personagem. São eles: Força, Constituição (saúde), Destreza (agilidade), Inteligência, Sabedoria e Carisma. **(números e textos)**

11) Sentidos: Determinam a percepção e o *insight* do personagem. São responsáveis por ajudar o personagem a perceber (através dos 5 sentidos) o mundo ao redor e perceber, por exemplo, se alguém está ou não mentindo durante uma conversa. **(números e textos)**

12) Campo do Ataque: Espaço reservado para anotar os bônus de ataque dos ataques mais freqüentes. **(números e textos)**

13) Pontos de Vida: Representa a quantia de ferimentos que o personagem pode suportar antes de ficar inconsciente. Também registra a quantia de curas que o personagem pode fazer por dia no mundo do jogo. **(números e textos)**

14) *Second Wind*: Registra se o poder de cura já foi utilizado ou não durante um encontro. **(textos)**

15) Falhas do Teste de Resistência contra a Morte: Registra o numero de falhas no teste de resistência contra a morte do personagem. **(textos)**

16) Pontos de Ação: Registra o numero de pontos de ação do personagem. **(número)**

17) Características de Raça: Registra as habilidades especiais fornecidas por cada raça. **(textos)**

18) Campo do Dano: Espaço em branco na ficha reservado para anotar os danos que o personagem pode causar com seus ataques mais freqüentes. (**números e textos**)

19) Ataques Básicos: Espaço em branco na ficha reservado para anotar os tipos de armas, o alcance da arma (corpo-a-corpo ou à distância), os bônus de ataque, e os danos causados por ataques básicos. (**números e textos**)

20) Habilidades: Lista de 17 habilidades (treinadas ou não) que representam a capacidade do personagem em executar façanhas físicas, sociais ou mentais. Como por exemplo, atletismo, diplomacia, história. (**números e textos**)

21) Características de Classe: Registra as habilidades especiais fornecidas por cada classe (profissão do personagem). (**textos**)

22) Idiomas conhecidos. Além da língua comum, o personagem pode saber outros idiomas, como a língua dos anões, dos elfos etc. (**textos**)

23) Talentos: Novas capacidades ou habilidades do personagem. (**números e textos**)

24) Lista de Poderes: Poderes que o personagem possui. Eles são classificados de acordo com a freqüência permitida de uso em “à-vontade”, “por encontro”, e “diário” e são representados usando números e textos. (**números e textos**)

25) Lista de Itens Mágicos. (**números e textos**)

26) Ilustração do Personagem. (**imagem**)

27) Detalhes: Espaço em branco reservado para descrições de aparência do personagem, assim como seu histórico. (**textos**)

28) Outro Equipamento: Espaço em branco reservado para escrever os equipamentos carregados pelo personagem. (**números e textos**)

29) Rituais: Espaço em branco para anotação dos rituais que o personagem conhece. (**números e textos**)

30) Moedas e tesouros: Encontrados no decorrer da aventura. (**números e textos**)

As informações de número de 31 a 33 são geradas durante o jogo e costumam ser controláveis ou aleatórias:

31) Os jogadores também lidam com a informação numérica produzida pelos dados. Através da rolagem dos dados 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 e 1d20, o jogador mede sua sorte e conseqüentemente seu desempenho durante o jogo. (**números**)

32) Os jogadores sempre possuirão a informação de onde se localiza a miniatura do personagem espacialmente no tabuleiro 2D de *grid* quadrado. Esta localização é feita de maneira cognitiva através da observação das ilustrações do mapa e das posições relativas das outras miniaturas de heróis e/ou inimigos. (**imagem**)

33) Outro tipo de informação com o qual os jogadores lidam é a informação produzida através da fala. Através da conversa os jogadores decidem sua posição geográfica durante um exercício de imaginação de certa cena de jogo, que rumo tomar na aventura ou que ações executar durante os combates. Tais comandos orais são sempre dirigidos ao DM e a outros jogadores. (**diálogo**)

As informações-*of-self* mais relevantes são as informações que são utilizadas e produzidas com maior frequência. Elas são:

- A) O constante diálogo produzido pelo jogador.
- B) Localização espacial da miniatura no mapa.
- C) Os pontos de vida dos personagens, os quais representam seu estado físico de vivo, sangrando, inconsciente ou morto.
- D) Os pontos de experiência, responsáveis por medir a evolução do personagem até que ele atinja um novo nível e adquira um aumento do número de poderes, habilidades, talentos, novos valores de atributos etc.
- E) As habilidades que permitem a execução de façanhas físicas, sociais ou mentais.
- G) A lista de poderes. Esta lista varia de acordo com a classe e a raça do personagem. Ela é responsável pela maioria das decisões durante o combate, como por exemplo, o tipo de ataque ou movimentação/posicionamento a ser realizado pelo personagem.

3.1.6.2 Informação-*of-others*

Todos os outros jogadores personagens possuem acesso ao mesmo tipo de informação-*of-self* do jogo. A diferença está nos valores de cada tipo de informação, ou seja, um personagem de raça e classe diferente, por exemplo, terá acesso a valores diferentes dos pontos de vida, a lista de poderes pode ser completamente diferente etc. **(números, textos, imagens, diálogo)**

3.1.6.3 Informação-*of-system*

O DM, responsável por conduzir o jogo, trabalha também com os 4 tipos de informações: números, textos em inglês, imagens e “diálogo”. A diferença, entre o DM e os personagens jogadores, é

que o DM não lida com as informações da ficha de personagem, mas por outro lado lida com um número maior de informações. Por exemplo, enquanto os jogadores se preocupam mais com o próprio personagem, o DM tem que se preocupar com a história, todos os dados históricos e numéricos de *NPCs* e inimigos de uma cena ou encontro, e com todos os números que estes podem vir a produzir. Entre estas informações, apenas algumas serão reveladas aos outros jogadores, o restante permanecerá omitida até que os jogadores, de alguma forma, consigam acessá-las (mais **números**, mais **textos**, mais **imagens**, mais **diálogo**).

3.1.7 7º Elemento de jogo: **Jogadores**

O jogo de RPG *Dungeons & Dragons* é um jogo **multiplayer**, pois foi desenvolvido para ser jogado com 6 jogadores (DM + 5 personagens jogadores). No entanto o livro *Dungeons Master's Guide 4th Edition* dá dicas de como lidar com grupos de personagens jogadores menores do que 4 ou maiores do que 6. Para os grupos maiores do que 6 é problemático lidar com a quantia de informação e com o ritmo do combate. Fora de combate, o livro então sugere a eleição de um líder no grupo, para que este seja a única pessoa a contar ao DM o que o grupo está fazendo.

3.2 IDENTIFICANDO AS MECÂNICAS DE JOGO E OBJETIVOS

Uma vez identificados os primeiros 7 elementos do jogo passamos para o próximo elemento chamado de **Mecânicas de Jogo** que, segundo a definição da teoria de Aki Järvinen (2008), são elementos de jogo essenciais que representam o ato de sempre estar fazendo alguma coisa no jogo. Tais mecânicas são descritas através de uma biblioteca de 40 verbos (JÄRVINEN, 2008, p. 385-394) e podem ser relacionadas com até 32 tipos de objetivos diferentes (JÄRVINEN, 2008, p. 145-148).

Ainda em sua teoria, através de um *template* de análise, os jogos possuem as Mecânicas Principais e as Mecânicas Locais. Cada mecânica está relacionada a um objetivo: global e local. O objetivo de maior nível a ser atingido no jogo é chamado de Objetivo Global. O objetivo das Mecânicas Principais não é necessariamente o mais alto objetivo do jogo. Para isto foi criado um termo para denominar apenas o objetivo das Mecânicas Globais, chamado de Objetivo “Glocal”. Um exemplo desta distinção é imaginar um jogo onde o objetivo “glocal” dos jogadores é acumular pontos, mas o mais alto objetivo é acumular o máximo de pontos em relação ao outro jogador, ganhando assim o jogo.

As mecânicas locais, ou “mecânicas de jogo modificadoras”, são mecânicas que estão disponíveis apenas localmente para certo jogador, com um atributo que permite a utilização desta mecânica modificadora. Seu objetivo é chamado de Objetivo Local.

– **Objetivo Global:** O objetivo de nível mais alto do jogo.

- As **Mecânicas Principais**, compostas por **Mecânica Primária** e **Submecânicas**, são as mecânicas existentes durante todo o jogo. A mecânica primária representa o que o jogador faz durante certo momento do jogo. As submecânicas representam quais ações o jogador tem disponível como uma consequência da mecânica primária, ou como meios instrumentais para realizar a mecânica primária do jogo.

– **Objetivo “Glocal”:** O objetivo das mecânicas principais.

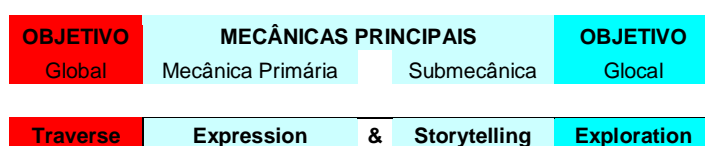
- As **Mecânicas Modificadoras** são: o que o jogador faz em certo momento do jogo em que ocorre alguma condição especificada pelas regras.

– **Objetivo Local:** Objetivo relacionado às mecânicas modificadoras.

3.2.1 Mecânicas Principais e Objetivos “Glocais”

O objetivo principal do jogo se resume a iniciar uma aventura e tentar ir o mais longe possível até que a história chegue ao seu fim, ou seja, tentar mover um elemento de jogo (personagem) de uma posição (por exemplo, primeiro mapa da aventura) até outra posição (por exemplo, o ultimo mapa da aventura). Este objetivo se chama *Traverse* que pode ser traduzido como “atravessar”.

Para que o objetivo global *Traverse* seja bem sucedido o jogador terá que ser bem sucedido em várias ocorrências de exploração durante o jogo (objetivo “glocal” = *Exploration*). Para explorar o jogo o jogador se utiliza da mecânica primária chamada *Expressing* (expressão) utilizando a comunicação verbal, ou seja, o jogador diz o que fez, faz, está fazendo ou irá fazer. A submecânica deste mesmo objetivo é a *Storytelling* (narração de histórias) que permite ao jogador criar histórias, já que a aventura do jogo se trata também de uma história. (Quadro 3.1).



Quadro 3.1 – Objetivo Global, Mecânicas Principais e Objetivo Glocal

Fonte: Autoria própria.

No entanto, durante a exploração do jogo, o jogador pode enfrentar situações em que sua expressão e/ou narração de histórias não irão ajudar sem antes passar em um teste de sorte. Tais testes são uma comparação numérica aleatória que varia entre 1 e 20 mais modificadores. Em outras palavras, para um jogador saber se seu salto sobre uma fenda no chão foi ou não bem sucedido, para saber se sua espada acertou ou não um dragão, ou para saber se um monstro

acreditou ou não na mentira contada, o jogador deve utilizar uma mecânica do jogo.

No livro *Player's Handbook* (COLLINS et al., 2008, p. 11), há a descrição de umas das principais mecânicas do jogo. Ela consiste na rolagem de um dado de 20 faces (1d20), seguido da adição de um modificador numérico (ação ilustrada na Figura 3.17). O resultado desta soma é comparado a outro número alvo. Se o resultado for maior ou igual do que este número alvo, o jogador é bem sucedido, caso contrário, o jogador falha em sua ação de jogo. Esta mecânica pode ser reescrita usando a terminologia da tese de Järvinen (2008), ou seja, o ato de rolar o dado, pelos jogadores ou pelo DM, seguido da realização de operações matemáticas (como soma, subtração, multiplicação ou divisão) com modificadores (bônus ou penalidades), consiste na mecânica *Operating* (operação). O ato de informar este resultado oralmente, seguido ou não da notação escrita, ao sistema (jogo), consiste na mecânica *Submitting* (submeter). E o objetivo de se obter um resultado maior que um número alvo, para ser bem sucedido, consiste no objetivo “glocal” *Overcome* (superar). Assim apresenta-se o Quadro 3.2.

OBJETIVO Global	MECÂNICAS PRINCIPAIS			OBJETIVO Glocal
	Mecânica Primária		Submecânica	
Traverse	Expression	&	Storytelling	Exploration
	Operating	&	Submitting	Overcome

Quadro 3.2 – Objetivo Global, Mecânicas Principais e Objetivo Glocal

Fonte: Autoria própria.



Figura 3.17 – Rolando o dado

Fonte:

www.wizards.com/dnd/Videos.aspx

3.2.2 Mecânicas Locais e Objetivos Locais

Para que se possa aprofundar na identificação e análise das mecânicas de jogo, é necessário analisar as do jogo. Basicamente o jogo de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* consiste em um grupo de personagens jogadores em uma aventura apresentada pelo DM. Cada aventura é composta de dois tipos de encontros e a fase de exploração:

- **Encontros de combate:** são batalhas contra inimigos. Durante este encontro, os personagens e monstros agem em turnos atacando até que um dos dois lados seja derrotado.
- **Encontros de não-combate:** inclui armadilhas mortais, quebra-cabeças difíceis, e outros obstáculos para superar. Tais encontros incluem também interações sociais que podem exigir o uso de habilidades como tentativas de persuasão, barganha, ou obtenção de informação de um NPC (*non player character*, controlado pelo DM). Toda vez que um jogador quiser conversar com uma pessoa ou um monstro significa um encontro de não-combate.
- **Fase de Exploração:** entre os encontros citados acima, os personagens podem explorar o mundo do jogo. Eles podem tomar decisões sobre qual caminho o seu personagem viaja e o que ele ou ela tenta fazer depois. Exploração significa dizer ao DM o que o personagem faz, enquanto o DM diz o que acontece ao personagem quando ele faz isto. Quando um personagem está explorando uma masmorra, ele pode tentar, por exemplo, seguir andando por um corredor, escutar através de uma porta, verificar se uma porta está trancada, arrebentar uma porta trancada, procurar por tesouros em uma sala, puxar alavancas, empurrar estatuas, destrancar uma fechadura, desarmar uma armadilha etc.

Retornando então ao objetivo “glocal” de exploração do jogo, o jogador é levado constantemente a buscar informação, definindo assim o objetivo local do jogo *Gain Information* (ganhar informação). Isto é alcançado através da Mecânica Modificadora *Information-seeking* (busca de informação), permitindo a reunião de todo tipo de informação sobre o local do jogo, desafios, outros personagens (Quadro 3.3). Geralmente esta ação é realizada através de perguntas ao DM, a outros jogadores, ou análise direta do tabuleiro e da posição relativa de alguns componentes (por exemplo, miniaturas).

OBJETIVO	MECÂNICAS PRINCIPAIS		OBJETIVO	MECÂNICAS LOCAIS		OBJETIVO	
	Global	Mecânica Primária		Submecânica	Glocal		Mecânica Modificadora
Traverse	Expression	&	Storytelling	Exploration	&	Information seeking	Gain Information
	Operating	&	Submitting	Overcome			

Quadro 3.3 – *Information seeking – Gain Information*

Fonte: Autoria própria.

E finalmente, o objetivo “glocal” *Overcome* possui mecânicas locais, associadas a objetivos locais, que irão ser usadas durante os encontros de combate e encontros de não-combate e fase de exploração. Todas estas mecânicas modificadoras estão relacionadas com todos os outros componentes do jogo.

3.2.2.1 Mecânicas e Objetivos Locais - Construção de personagem

Antes de começar a partida do jogo, e caso não exista personagens previamente construídos, os jogadores devem construir seus personagens. Nesta fase é permitida uma série de escolhas que irão configurar (Objetivo Local = *Configuration*) os campos da ficha de personagem (componente-*of-self-other*). Neste estágio, mecânicas como *Choosing* (escolher) permite ao jogador escolher o nome do

personagem, classe, raça, gênero, alinhamento, divindade, habilidades, idiomas, talentos, poderes, equipamento etc. A mecânica *Allocating* (alocar) permite ao jogador distribuir seus pontos entre os 6 atributos do personagem. A mecânica *Buying/Selling* (comprando/vendendo) permite ao jogador comprar e vender equipamentos, e a mecânica *Building* (construir) torna o personagem funcional através da combinação dos equipamentos comprados, poderes escolhidos, pontos de atributos distribuídos, e números anotados nos seus devidos locais (Quadro 3.4).

OBJETIVO	MECÂNICAS PRINCIPAIS		OBJETIVO	MECÂNICAS LOCAIS		OBJETIVO	
	Global	Primária		Submecânica	Glocal		Mecânica Modificadora
Traverse	Expression	&	Storytelling	Exploration	&	Information seeking	Gain Information
	Operating	&	Submitting	Overcome	&	construção de personagem	Configuration

Quadro 3.4 – Construção de Personagem

Fonte: Autoria própria.

3.2.2.2 Mecânicas e Objetivos Locais - Encontros de Não-Combate

No capítulo 5 do livro *D&D Dungeons Master's Guide* (WYATT, 2008) há uma descrição completa e exemplos dos três tipos de encontro de não-combate existentes no jogo. São eles:

- *Skill Challenges* (desafios de habilidade)

Este tipo de encontro envolve a utilização das *Skills* (habilidades) dos personagens jogadores para superarem um desafio. Além da mecânica primária de rolagem do dado, os personagens geralmente têm que informar



Figura 3.18 – Ilustração de *Skill Challenge*
Fonte: Wyatt (2008)

verbalmente ao DM constantemente suas ações, aqui representada pela mecânica *Conversing* (conversar). Os objetivos podem ser múltiplos, como por exemplo, em uma negociação os jogadores podem objetivar conseguir um favor do duque da cidade, escalar uma montanha, interrogar um monstro para revelar informações sobre sua base etc. Aqui os jogadores podem atuar utilizando uma simples conversação ou podem interpretar o papel do personagem com um estilo de oralidade (Figura 3.18).

- *Puzzles* (quebra-cabeças)

Puzzles são desafios que testam a capacidade do jogador que está à mesa em vez do seu personagem. Eles podem aparecer em forma de enigmas, criptogramas, palavras-cruzadas, lógica, entre outros.

Geralmente envolvem texto e são solucionados através da conversação, *Conversing* (Figura 3.19).

*In daytime I lie pooled about,
At night I cloak like mist.
I creep inside shut boxes and
Inside your tightened fist.
You see me best when you can't see,
For I do not exist.*

Figura 3.19 – Texto de *Puzzle*

Fonte: Wyatt (2008)

- *Traps and Hazards* (armadilhas e perigos)

Traps e *Hazards* são ameaças em forma de objetos pontudos, buracos, estátuas móveis e/ou salas cheias de gás venenoso, um corredor com uma pedra rolante etc. Eles se utilizam das mesmas mecânicas dos combates com monstros (ver adiante), com a diferença que o personagem pode tentar “derrotá-los” utilizando as *skills* no lugar de ataques básicos ou poderes (Figura 3.20).



Figura 3.20 – Ilustração de *Trap*
Fonte: Wyatt (2008).

Durante os encontros de não-combate os objetivos, que são variáveis de acordo com a situação, se resumem a *Accomplish* e *Survive*, que se traduzem em: executar a mecânica principal do jogo de acordo com um plano predefinido para solucionar uma série de desafios, problemas ou quebra-cabeças, e, em algumas situações, tentar evitar ser morto pelos eventos do jogo (Quadro 3.5).

OBJETIVO	MECÂNICAS PRINCIPAIS		OBJETIVO	MECÂNICAS LOCAIS		OBJETIVO	
Global	Primária	Submecânica	Glocal	Mecânica Modificadora		Local	
Traverse	Expression	&	Storytelling	Exploration	&	Information seeking	Gain Information
	Operating	&	Submitting	Overcome	&	construção de personagem	Configuration
					&	encontros de não-combate	Accomplish Survive

Quadro 3.5 – Encontros de não-combate

Fonte: Autoria própria.

3.2.2.3 Mecânicas e Objetivos Locais - Encontros de Combate

Os encontros de combate são os mais complexos. É onde as maiores das regras do jogo se encontram. Para os desenvolvedores, o combate é a parte mais importante e mais excitante para os jogadores, e geralmente se inicia quando os personagens entram em uma área contendo monstros ou inimigos. Nesta pesquisa serão levadas em consideração apenas as regras mais significativas, ou seja, que possuem maiores chances de ocorrência.

Este tipo de encontro segue em *rounds* (rodadas) que permite que todos os combatentes usem seu *turn* (turno) para agir. Antes de determinar quem age primeiro, o DM é responsável por estabelecer a posição de todos os combatentes no mapa. Uma vez posicionadas

todas as miniaturas, tanto inimigas quanto dos personagens jogadores (*componentes-of-self*, *other*, *system*) dá se início a outro passo que é determinar a iniciativa.

O termo usado para a iniciativa é “*Roll Initiative*” que consiste na utilização da segunda mecânica principal do jogo: rolar 1d20 mais a soma de modificadores (modificador = número de iniciativa). Quanto maior o resultado, maior a chance do turno do personagem ser primeiro nos *rounds*.

Durante o turno de cada combatente é possível usar 4 tipos de ações: *Standard Action* (ação padrão), *Move Action* (ação de movimento), *Minor Action* (ação menor) e qualquer número de *Free Actions* (ações livres), em qualquer ordem que desejar através da mecânica *Choosing* (escolha).

- *Standard Action*: Na maioria das vezes a ação padrão permite o combatente fazer um ataque ou usar um poder escolhido (Figura 3.21) através das mecânicas *Attacking* e *Choosing* (Ataque e Escolha), que objetiva eliminar o inimigo, ou seja, com o objetivo *Eliminate* (eliminar) do sistema um *componente-of-system* e ao mesmo tempo *Survive* (permanecer vivo no jogo).



Figura 3.21 – Jogador e carta de poder
Fonte: www.wizards.com/dnd/Videos.aspx

- *Move Action*: A ação de movimento permite executar um movimento da miniatura no tabuleiro medido em quadrados, através da mecânica *Point-to-point*



Figura 3.22 – Jogador movendo miniatura
Fonte: www.wizards.com/dnd/Videos.aspx

Movement (movimento ponto-a-ponto), que objetiva posicionar o personagem de maneira ofensiva, objetivo *Configuration* (configuração), para possibilitar a utilização da mecânica *Attacking*, de maneira defensiva, para se afastar do perigo, com a mecânica *Evade* (escapar), ou para fugir do encontro, objetivo de *Survive* (Figura 3.21).

- *Minor Action*: A ação menor permite fazer pequenas coisas, como abrir uma porta, ativar poderes de ação menor, tomar uma poção de cura etc., ações como esta ajudam a modificar o andamento do combate e a mudança do cenário objetivando a *Configuration* (configuração) e *Survive*.
- *Free Actions*: e as ações livres permitem coisas do tipo falar ou largar algo que o combatente está segurando etc. (não envolve nenhuma mecânica e nenhum objetivo específico).

Durante a execução destas 4 ações de jogo, os jogadores podem interferir nas decisões uns dos outros (através de sugestões ou até “pedidos de socorro”), causando mudanças no estado do jogo. Estas interferências verbais são representadas pela mecânica *Conversing*.

Durante o combate os jogadores lidam com uma série de interpretação de textos (principalmente dos poderes), termos técnicos, números. Isto faz com que eles constantemente coloquem em ordem as cartas de poderes que irão usar (mecânica *Arranging*). De repente, também podem surgir armadilhas, efeitos, magias, monstros (*componentes-of-self, other, system*) ou condições do jogo (advindos da regra), onde marcadores (*componentes-of-system*) são posicionados no tabuleiro (mecânica *Placing*), gerando assim o Quadro 3.6.

OBJETIVO	MECÂNICAS PRINCIPAIS		OBJETIVO	MECÂNICAS LOCAIS		OBJETIVO	
Global	Primária		Glocal		Mecânica Modificadora	Local	
Traverse	Expression	&	Storytelling	Exploration	&	Information seeking	Gain Information
	Operating	&	Submitting	Overcome	& construção de personagem	Choosing Allocating Buying / Selling Building	Configuration
					& encontros de não-combate	Conversing	Accomplish Survive
					& encontros de combate	Choosing Browsing Attacking Point-to-point Movement Conversing Arranging Placing	Eliminate Survive Configuration

Quadro 3.6 – Encontros de combate

Fonte: Autoria própria.

3.2.2.4 Mecânicas e Objetivos Locais – Adquirindo Tesouros e Após Encontros

Terminado o encontro de combate os personagens jogadores podem explorar o cenário procurando por qualquer coisa que vier à mente, como por exemplo, tesouros. Caso eles encontrem novos itens (*componentes-of-system*), estes podem ser pegos através da mecânica *Taking* (pegar), com o objetivo de possuir e tendo controle sobre este componente (objetivo: *Gain Ownership*) que são passíveis de serem usados pelos próprios jogadores (*componentes-of-self-other*), ou estes itens poderão ser trocados, entre os jogadores, ou vendidos para algum *NPC* da aventura em troca de dinheiro ou informação (mecânica *Trading*) objetivando a constante mudança e melhoria do personagem (*Configuration*).

Por fim, ao termino de cada encontro os personagens jogadores são recompensados com pontos de experiências (componentes-*of-system* -> *self, other*). Tais pontos vão sendo anotados pelos jogadores e acumulados até que os personagens atinjam o próximo nível. A cada novo nível as fichas dos personagens sofrem modificações. Geralmente estas modificações são representadas por aumentos numéricos e ganhos de novos talentos e poderes (mecânica *Upgrading*). O objetivo deste *upgrade* (Quadro 3.7) é tornar o personagem mais apto à sobrevivência durante encontros cada vez mais difíceis com a evolução do jogo (*Outplay*).

OBJETIVO	MECÂNICAS PRINCIPAIS		OBJETIVO			MECÂNICAS LOCAIS	OBJETIVO	
Global	Primária		Submecânica	Glocal		Mecânica Modificadora	Local	
Traverse	Expression	&	Storytelling	Exploration	&		Information seeking	Gain Information
	Operating	&	Submitting	Overcome	&	construção de personagem	Choosing Allocating Buying / Selling Building	Configuration
					&	encontros de não-combate	Conversing	Accomplish Survive
					&	encontros de combate	Choosing Browsing Attacking Point-to-point Movement Conversing Arranging Placing	Eliminate Survive Configuration
					&	adquirindo tesouros	Taking Trading	Gain Ownership Configuration
					&	após encontros	Upgrading	Outplay

Quadro 3.7 – Adquirindo Tesouros e Após Encontros

Fonte: Autoria própria.

3.3 IDENTIFICANDO OS CONJUNTOS DE HABILIDADE DO JOGADOR

Uma vez identificados todos os 9 elementos do jogo, segue-se com a análise dos conjuntos de habilidade do jogador. Segundo a pesquisa de Aki Järvinen (2008, p.351), jogos necessitam de habilidades cognitivas, físicas e psicomotoras em várias combinações que foram chamadas de “habilidades do jogador”. Tais habilidades estão diretamente relacionadas com as mecânicas e os objetivos do jogo que foram analisados anteriormente.

Järvinen faz uma interpretação sobre o uso de habilidades durante um jogo. Ele diz que qualquer jogo que permita a utilização de uma habilidade para atingir um objetivo (ao invés de, por exemplo, pura chance) precisa oferecer oportunidades para o desenvolvimento desta habilidade. No entanto, algumas habilidades, como as utilizadas na prática de um esporte, por exemplo, se tornam rotineiras com o passar do tempo, pois o cérebro se acostuma e acaba precisando de menos processo cognitivo para a execução das mesmas tarefas. Järvinen assume que o mesmo pode ocorrer com qualquer jogo. Para evitar a análise de **habilidades** “muito” **triviais** (aquelas em que o processo cognitivo é baixo, como por exemplo, a percepção visual requerida para entender o que se passa em um jogo), é relevante apenas identificar as habilidades que tornam o desempenho bem sucedido de uma mecânica **incerta**, ou seja, quais habilidades de jogador contribuem para a margem de erro no ato de executar alguma mecânica de jogo. Com este foco em mente, Järvinen elimina as habilidades de alto nível da análise dos jogos em sua tese, ou seja, considera apenas as **habilidades não-triviais**.

Estas habilidades não-triviais, sob o ponto de vista de Järvinen, são nomeadas de *uncertainty factors* (fatores de incerteza) e quando estas habilidades, associadas a cada mecânica do jogo, são comparadas entre si é possível analisar os objetivos globais, locais e locais, indicando possíveis inconsistências no design do jogo (análise que não será abordada aqui, mas que pode servir de ganchos para futuras pesquisas). Todas as possíveis

habilidades não-triviais citadas na tese, e encontradas em vários jogos, foram obtidas de uma lista de 61 habilidades humanas cognitivas, psicomotoras e físicas, listadas com o nome de “fatores” (JÄRVINEN, 2008, p. 398-406). Järvinen foca nos fatores de incerteza, pois a incerteza é uma fonte fundamental para as emoções dos jogadores e para motivá-los a jogar (ponto onde segue adiante sua tese). No entanto, esta dissertação apenas irá analisar até os conjuntos de habilidade de jogador, objetivando, a adaptação do jogo de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* para o ensino de língua inglesa.

Os 3 tipos de habilidades encontrados são:

- *Não aplicável (n/a)*: a habilidade não tem relevância para as habilidades do jogador. Exemplo: em um jogo de RPG, para alguém se expressar e contar histórias, é necessário saber **falar** um idioma. O simples ato de falar não é considerado uma habilidade de jogador.
- *Trivial*: habilidade cognitiva ou psicomotora que é requerida dos jogadores para jogarem um jogo, mas que não pode ser desenvolvida diretamente através das mecânicas de jogo, ou seja, o desenvolvimento da habilidade não está diretamente embutido dentro dos objetivos do jogo, mas pode ser desenvolvida indiretamente durante o ato de jogar. Exemplo: em uma história contada no jogo de RPG é necessário que o jogador seja capaz de **escutar** e **compreender** o que está sendo falado, ou seja, habilidades triviais de jogador.
- *Não-trivial*: habilidade cognitiva ou psicomotora que é requerida dos jogadores para jogarem um jogo, e que pode ser desenvolvida durante o ato de jogar através das mecânicas de jogo. Exemplo: um jogo de RPG exige do jogador uma interação envolvendo a **comunicação** oral entre os jogadores, tal habilidade é desenvolvida durante o ato de jogar RPG, por tanto, ela é considerada como habilidade não-trivial.

Os domínios de habilidade dos conjuntos de habilidades de jogador são:

- ***Language (linguagem)***: contém 18 fatores que envolvem habilidades (n/a), triviais e não-triviais.
- ***Reasoning (raciocínio)***: contém 3 fatores que envolvem apenas habilidades não-triviais.
- ***Memory (memória)***: contém 4 fatores que envolvem habilidades triviais e não-triviais.
- ***Visual Perception (percepção visual)***: contém 5 fatores que envolvem apenas habilidades não-triviais.
- ***Auditory Reception (recepção auditiva)***: contém 10 fatores que envolvem habilidades (n/a) e triviais.
- ***Idea Production (produção de idéia)***: contém 9 fatores que envolvem habilidades triviais e não-triviais.
- ***Miscellaneous (diversos)***: contém 3 fatores que envolvem apenas habilidades não-triviais.
- ***Physical and psychomotor (físico e psicomotor)***: contém 9 fatores que envolvem habilidades não-triviais.

3.3.1 Domínio de habilidade – *Language* (linguagem)

O RPG, por se tratar de um jogo escrito e falado, se utiliza da linguagem durante todo o jogo. Através da mecânica primária do jogo *Expression* (expressão) os jogadores, usando a língua nativa, se comunicam

oralmente, representado pelo fator *Language Development* (desenvolvimento de língua), um fator sem relevância para as habilidades do jogador, por que os jogadores usam a língua nativa, ou seja, uma habilidade já dominada, para se comunicarem. Este mesmo fator também aparece durante a execução da submecânica principal *Submitting* (submeter) quando os jogadores fornecem oralmente ao sistema (jogo) os valores obtidos nos dados somados ou subtraídos com os modificadores numéricos (bônus e penalidades).

Já a submecânica principal *Storytelling* (narração de história), durante a interpretação de um personagem, os jogadores são capazes de desenvolverem um estilo de linguagem (como um sotaque ou timbre de voz). Este comportamento é representado pelo fator **Oral Style** (estilo oral), uma habilidade não-trivial, pois exige esforço cognitivo e psicomotor, e que pode ser desenvolvida durante o ato de jogar. Este mesmo fator se repete em:

a) encontros de não-combate, durante a execução da mecânica *Conversing* (Conversação), onde os jogadores interpretam um dialogo qualquer;

b) durante ataques em encontros de combate, onde o jogador pode simular gritos de guerra, ou frases de efeito moral como, por exemplo, “Agora você se arrependerá pelos seus crimes cometidos!!!! Arrrggg....!!”,

c) durante um diálogo que possa ter efeito durante o combate como, por exemplo, “Eu me rendo!” ;

d) durante simulações de compra e venda de tesouros adquiridos, por exemplo, “Olá mercador! Quanto o senhor pagaria por esta preciosidade que eu encontrei em meio a antigos esqueletos de piratas amaldiçoados...?”.

O RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* é escrito em inglês, requerendo dos jogadores ***Foreign Language Proficiency*** (proficiência em língua estrangeira). Tal fator não pode ser desenvolvido diretamente através das mecânicas de jogo porque o jogo não possui mecânicas que oferece o aprendizado da língua escrita. No entanto esta habilidade pode ser desenvolvida, indiretamente, com uma leitura auxiliada por tradutores e dicionários durante: a) a fase de construção do personagem, b) durante encontros de não-combate, c) durante encontros de combate, d) durante a aquisição de tesouros, e) após os encontros, onde acontecem os ajustes e/ou *upgrade* (evolução) dos personagens. Uma vez acessadas as informações do jogo, que estão escritas em inglês, os jogadores precisam se comunicar entre si para informarem suas escolhas e decisões no jogo, aqui representado pelo fator **Communication Ability**, uma habilidade não-trivial, permitindo ao jogador desenvolver sua capacidade de comunicação oral durante o jogo. Esta mesma habilidade também é utilizada durante a busca de informação no jogo.

Durante encontros de não-combate, caso haja a presença de “quebra-cabeças”, “palavras cruzadas” ou “charadas” como desafios, o jogador estará se deparando com habilidades não-triviais com:

- a) o exercício de seu conhecimento de vocabulário, chamada **Lexical Knowledge** (conhecimento lexical);
- b) o reconhecimento e a decodificação de palavras, chamada **Reading Decoding** (leitura de decodificação);
- c) a compreensão do contexto semântico que as charadas exigem, chamada de **Special Reading Comprehension** (compreensão de leitura especial).

3.3.2 Domínio de habilidade – *Reasoning* (raciocínio)

Todos os jogos de RPG consideram a utilização de dados para criar aleatoriedade no jogo e deixá-lo mais interessante e imprevisível. Quando o jogador rola os dados, ele faz um reconhecimento visual do valor obtido e geralmente tem que somar este número com algum outro modificador do jogo (bônus ou penalidades). Este tipo de raciocínio matemático representa uma habilidade não-trivial chamada **Quantitative Reasoning** (raciocínio quantitativo). Esta mesma habilidade irá se repetir no processo de construção de personagem no momento de alocar pontos de atributos, habilidades etc., bem como no ato da compra de equipamento. Ela também pode aparecer em um encontro de não-combate caso existam “quebra-cabeças” ou “charadas” que envolvam operações matemáticas. Durante encontros de combate sempre há a rolagem dos dados; durante a aquisição e a venda/troca de tesouros, o jogador irá analisar os valores numéricos; e durante a evolução do personagem, onde analisará onde irá investir os novos pontos do personagem.

Para que os jogadores possam dar andamento à história da aventura do jogo, eles precisam estar constantemente em busca de informação. Nem sempre estas informações são passadas de forma linear ou completa, exigindo de cada jogador a habilidade não-trivial **Sequential Reasoning** (raciocínio seqüencial). Esta habilidade também é exigida para entender a ordem das escolhas realizadas durante a escolha das características do personagem, durante a sua construção. Ela também é necessária durante encontros de não-combate, os “quebra-cabeças”, “palavras cruzadas” ou “charadas”, podem exigir um raciocínio seqüencial para a solução. Durante encontros de combate, varias atividades, como por exemplo, escolher a ordem das ações dos personagens, ou lidar com a seqüência dos acontecimentos durante os turnos, também exigem dos jogadores a mesma habilidade não-trivial. Por fim, também durante o *upgrade* do personagem, onde existe uma seqüência lógica de passos a serem tomados.

A próxima habilidade não-trivial é chamada de **Induction** (indução). O jogo possui regras e mecânicas do jogo exemplificadas em casos específicos. Através da análise destas partes, o jogador pode deduzir o funcionamento do todo. Isto ocorre, por exemplo, durante a construção do personagem. Depois que o jogador entendeu a seqüência de escolhas a serem feitas, ele irá, através da compreensão das regras, escolher a raça, classe, poderes etc., do personagem. O mesmo acontece durante encontros de não-combate, caso o jogador se depare com alguma charada que utilize seqüência de letras ou analogias verbais. O mesmo raciocínio também pode acontecer em um encontro de combate, por exemplo, em um ataque de uma aranha gigante, ela morde um personagem e envenena-o. Em um segundo ataque, ela envenena outro personagem, e assim sucessivamente, levando o jogador a deduzir que todos os ataques da aranha causam envenenamento. Durante a fase de aquisição de um tesouro, o jogador pode deduzir que, ao final de um combate, existe uma chance de achar tesouros espalhados e/ou escondidos pelo local. E finalmente, durante o *upgrade* (evolução) do personagem, o jogador tem que retomar as regras e mecânicas do jogo.

Para que os jogadores possam submeter ao sistema (jogo controlado pelo DM) os valores obtidos das rolagens de dados, são necessárias operações matemáticas básica como soma, subtração, multiplicação e divisão. Esta habilidade é chamada de **Quantitative Reasoning** (raciocínio quantitativo). Ela é essencial durante a alocação dos pontos durante a construção do personagem, durante a compra e venda de equipamento, durante um encontro de não-combate (tanto envolvendo rolar dados em testes de *skill* quanto solucionar algum “quebra-cabeça” ou “charada”), durante encontros de combate (que envolvem muitas rolagens de dados, e conseqüentemente, somas e subtrações), durante uma análise numérica de tesouros encontrados e/ou negociados, e durante a fase de evolução dos personagens.

3.3.3 Domínio de habilidade – *Memory* (memória)

Este jogo de RPG não requer uso de habilidades referentes à memória. No entanto, principalmente durante encontros de combate, os jogadores informam oralmente, e constantemente ao sistema, o alvo de seus ataques e as ações que estão executando. Os jogadores, através da repetição, acabam por memorizar as ações principais do jogo (ação padrão, ação de movimento, ação menor, ação livre).

3.3.4 Domínio de habilidade – *Visual Perception* (percepção visual)

Durante encontros de combate, os jogadores dependem da manipulação espacial das miniaturas de suas personagens no tabuleiro. Este movimento, não aleatório, mas estratégico, depende da habilidade não-trivial, chamada de **Visualization** (visualização). Através desta habilidade, também é possível analisar o que se passa no tabuleiro e, conseqüentemente, gerar uma discussão estratégica entre os jogadores. E por ultimo, o posicionamento estratégico de novas miniaturas, ou qualquer outro marcador que represente alguma mudança no jogo, também exige esta habilidade.

3.3.5 Domínio de habilidade – *Auditory Reception* (recepção auditiva)

Excluindo o fato de a audição ser necessária para que exista comunicação entre os jogadores, este jogo de RPG não requer uso de habilidades referentes à recepção auditiva.

3.3.6 Domínio de habilidade – *Idea Production* (produção de idéia)

Durante o ato de narração de historias numa partida de RPG, é essencial que o mestre possua habilidade em produzir, principalmente de forma oral, a descrição dos atributos do cenário: cores, formas, tamanhos etc. Esta habilidade trivial é chamada de ***Naming Facility*** (facilidade em nomear).

3.3.7 Domínio de habilidade – *Miscellaneous* (diversos)

Durante o mesmo ato de narração de histórias descrito anteriormente, numa partida de RPG, o mestre pode adotar um estilo ao “dirigir o jogo”. Alguns exemplos estão descritos na página 12 do

DM Style Considerations		
Gritty	... or ...	Cinematic
Medieval fantasy	... or ...	Anachronistic
Silly	... or ...	Serious
Lighthearted	... or ...	Intense
Bold	... or ...	Cautious
Preplanned	... or ...	Improvised
General	... or ...	Thematic
Morally ambiguous	... or ...	Heroic

Figura 3.23 – Estilo de DM
Fonte: Wyatt (2008).

livro *Dungeons Master's Guide* (Figura 3.23). Este esforço exige a habilidade não-trivial **Cognitive Style** (estilo cognitivo).

3.3.8 Domínio de habilidade – *Physical and psychomotor* (físico e psicomotor)

Finalmente, este jogo de RPG exige do jogador apenas uma habilidade física ou psicomotora. Ela é não-trivial e se chama **Choice Reaction Time** (tempo de reação de escolha) e pode ocorrer apenas em casos específicos. Um exemplo, de reação imediata ocorre quando um inimigo amaldiçoado por um *Warlock* (bruxo) morre. Neste momento independentemente da vez de quem está jogando, o jogador responsável por controlar este personagem, pode imediatamente reposicionar sua miniatura no tabuleiro. Para isso, analisa quais são suas opções e escolhe qual a melhor posição espacial no tabuleiro para recolocar, manualmente, sua miniatura.

Desta maneira, se conclui a análise dos conjuntos de habilidade do jogador, gerando a tabela da próxima página, contendo fatores específicos e gerais (Quadro 3.8).

Uma vez terminada esta análise, a próxima seção discorre sobre os requisitos de jogos educacionais, com o objetivo de entender e obter orientação de como iniciar a adaptação do jogo.

OBJETIVO Global	Habilidades de Jogador: Fatores	MECÂNICAS PRINCIPAIS Primária & Submecânicas		Habilidades de Jogador: Fatores	OBJETIVO Glocal
Traverse	Language Development (Language)	Expression	& Storytelling	Oral Style (Language) Cognitive Style (Miscellaneous) Naming Facility (Idea Production)	Exploration
	Quantitative Reasoning (Reasoning)	Operating	& Submitting	Language Development (Language)	Overcome
MECÂNICAS LOCAIS Mecânicas Modificadoras		Habilidades de Jogador: Fatores Específicos		Habilidades de Jogador: Fatores Gerais	OBJETIVO Local
&		Information seeking	Sequential Reasoning (Reasoning)	Communication Ability (Language)	Gain Information
&	construção de personagem	Choosing	Sequential Reasoning (Reasoning)	Foreign Language Proficiency (Language)	Configuration
		Alocating	Quantitative Reasoning (Reasoning)		
		Buying / Selling	Quantitative Reasoning (Reasoning)		
		Building	Induction (Reasoning)		
&	encontros de não-combate	Conversing	Induction (Reasoning) Sequential Reasoning (Reasoning) Quantitative Reasoning (Reasoning) Lexical Knowledge (Language) Reading Decoding (Language) Special Reading Comprehension (Language) Oral Style (Language)	Foreign Language Proficiency (Language)	Accomplish
			Communication Ability (Language)	Survive	
&	encontros de combate	Choosing		Foreign Language Proficiency (Language)	Eliminate
		Attacking	Oral Style (Language)	Induction (Reasoning)	
		Point-to-point Movement	Visualization (Visual Perception)	Sequential Reasoning (Reasoning)	Survive
		Conversing	Oral Style (Language) Visualization (Visual Perception)	Quantitative Reasoning (Reasoning)	
		Arranging		Communication Ability (Language)	Configuration
		Placing	Visualization (Visual Perception)	Choice Reaction Time (Physical and psychomotor)	
&	adquirindo tesouros	Taking	Quantitative Reasoning (Reasoning)	Foreign Language Proficiency (Language)	Gain Ownership Configuration
		Trading	Oral Style (Language) Quantitative Reasoning (Reasoning)	Induction (Reasoning) Communication Ability (Language)	
&	após encontros	Upgrading	Induction (Reasoning) Sequential Reasoning (Reasoning) Quantitative Reasoning (Reasoning)	Foreign Language Proficiency (Language)	Outplay

Quadro 3.8 – Habilidades de Jogador

Fonte: Autoria própria.

4 ANÁLISE DOS REQUISITOS DE JOGOS EDUCACIONAIS

Nesta seção são apresentadas quais mudanças no jogo podem ou não serem feitas focando no aumento do contato com as habilidades lingüísticas do curso de inglês, sem deixar que o jogo perca suas características.

Neste processo se considera alguns requisitos de jogos educacionais apresentados a seguir. Nota-se que estes requisitos também contribuem com argumentos para a utilização desse jogo comercial dentro desta pesquisa (comentados nas **seções 1 e 2**).

Requisitos de jogos educacionais considerados:

- 3 elementos essenciais para uma experiência educacional de sucesso (ALDRICH, 2005);
- 5 tipos de liberdade fundamentais da interação das pessoas com o jogar, citados no relatório da *Education Arcade* em 2009 (KLOPFER et al., 2009);
- 14 princípios de design de games educativos propostos no mesmo relatório da *Education Arcade* de 2009.

Os itens contendo as informações sobre os dados acima, que seguem nesta seção, irão conter um comentário particular sobre o que pode ou não ser usado na adaptação do jogo. Os comentários aproveitados e/ou descartados estarão escritos na seqüência de cada item.

4.1 TRÊS ELEMENTOS ESSENCIAIS PARA UMA EXPERIÊNCIA EDUCACIONAL DE SUCESSO

Segundo Aldrich (2005), as pessoas aprendem melhor quando não têm consciência de que estão aprendendo. Para isso ele apresenta os 3 elementos essenciais para uma experiência educacional de sucesso: Elementos de simulações, Elementos de games e Elementos pedagógicos.

- **Elementos de simulações:** Representam objetos ou situações, envolvem interações dos usuários, estimulam a prática e possibilitam transferência do aprendizado e de habilidades para o mundo real. É importante que o contexto da simulação esteja alinhado com o contexto da situação real que pretende simular, e tecnologias atuais permitem inclusive misturar elementos da realidade nas próprias simulações.
 - Aproveitado: O jogo de RPG adaptado irá manter seu caráter de jogo, portanto, contará com a interação do usuário. Recursos tecnológicos serão essenciais, uma vez que o jogo conta com a utilização de tabuleiros e miniaturas, tornando inviável a partida numa sala com até 10 alunos, ou mais!
 - Descartado: A simulação ocorrerá dentro do tema de “fantasia medieval”, ou seja, não haverá simulação dentro do contexto real. No entanto a fantasia, presente no jogo, permite ao jogador fazer coisas que normalmente ele não faria no mundo real (SHERRY, 2004 apud JÄRVINEN, 2008, p. 182), como por exemplo, matar monstros ou fazer magias.

- **Elementos de games:** Oferecem interações familiares e divertidas, aumentando o prazer da experiência educacional. São mencionados vários usos de elementos de games: “cercar” o conteúdo linear que suporta os objetivos de aprendizagem; subverter a precisão dos elementos de simulações, tornando-as mais divertidas; misturar escalas; utilizar gêneros de jogos estabelecidos; colocar o conteúdo em músicas; dar respostas exageradas, para tornar o jogo mais divertido; utilizar papéis de heróis ou modelos, bem como conflitos e gráficos; permitir que o usuário molde seu personagem; promover a competição entre alunos; apresentar um mistério ou um quebra-cabeça para ser resolvido; promover a imersão em uma atmosfera interessante; permitir a passagem de fases etc.

- Aproveitado: O jogo de RPG adaptado irá manter todos os seus elementos de jogo originais.
- **Elementos pedagógicos**: Incluem objetivos de aprendizagem, os motivos para construir uma simulação e a decisão sobre o que simular. Eles devem acompanhar os elementos de simulações de games para garantir que o tempo do aluno seja utilizado produtivamente.
 - Aproveitado: Os objetivos de aprendizagem serão as mesmas habilidades ofertadas pelo curso de língua inglesa: ler, escrever, escutar e falar.

4.2 CINCO TIPOS DE LIBERDADE FUNDAMENTAIS DA INTERAÇÃO DAS PESSOAS COM O JOGAR

O relatório da *Education Arcade* cita que uma criança ao brincar com mais de um brinquedo ao mesmo tempo, migra de uma brincadeira para outra sem se preocupar com a “bagunça” que faz. Na verdade, ela está explorando a natureza física das coisas, a compreensão de papéis familiares e sociais, ou apenas destruindo tudo o que construiu durante a brincadeira. Assim, uma criança, durante o ato de brincar ou jogar, está exercitando a liberdade ao longo de cinco eixos distintos: a liberdade para falhar, liberdade para experimentar, liberdade para modelar identidades, liberdade de esforço e liberdade de interpretação.

- **Liberdade para falhar**: O jogador pode falhar durante o jogo, pois as consequências não têm repercussões na vida real. E mais, o jogador é livre para aprender com os erros, como por exemplo, no caso de tombos de bicicleta ou skate, avançando assim cada vez mais para o domínio de seu mundo.
 - Aproveitado: Os jogadores poderão falhar tanto em suas ações de jogo, quanto no exercício de inglês embutido nela. No entanto, isto não irá anular as consequências de jogo caso o jogador faça

uma má escolha, podendo, por exemplo, levar a morte do personagem.

- **Liberdade para experimentar:** Tendo liberdade para falhar, o jogador acaba experimentando mais coisas para se fazer no jogo, permitindo a criação de acontecimentos inusitados. Por exemplo, um skate foi projetado para uma pessoa usá-lo em pé sobre ele, e há quem o tenha usado deitado.
 - Aproveitado: O aluno também terá liberdade de experimentar ações diferentes ou criativas, podendo se expressar da maneira que quiser.
- **Liberdade para modelar identidades:** No jogo, o jogador não está simplesmente analisando a natureza dos mundos físico e social, mas também está explorando sua identidade nestes mundos. Em histórias fantásticas, por exemplo, o jogador pode se imaginar sendo um dragão e entender o que isto significa ao se matar um. O jogador está praticando quando ser agressivo, quando cooperar, quando ser dócil etc.
 - Aproveitado: A liberdade de modelar identidades e interpretar é intrínseca ao jogo, já que o RPG se trata de um jogo de interpretação de papéis.
- **Liberdade de esforço:** O esforço do jogador no jogo não deve ser controlado, permitindo que ele brinque intensamente quando quiser, e pare abruptamente quando desejar.
 - Aproveitado: O experimento com o jogo será aplicado após o término da atividade utilizando o método tradicional ensino de inglês. Não será estipulado um tempo para o término da atividade utilizando o jogo, caso os jogadores se apresentarem empolgados com a atividade. O único tempo limite é o da duração da aula (2,5 horas).

- **Liberdade de interpretação:** Aprender sobre jogos e aprender com jogos acontecem simultaneamente. Não é possível aprender sobre ou a partir de jogos sem jogá-lo, devendo sempre lembrar que não existe um jogo único. A experiência de jogo é afetada por questões sociais, culturais e as motivações do jogador, propiciando um desafio para aqueles que procuram jogos como uma ferramenta padronizada de ensino.
 - Aproveitado: Os jogadores terão liberdade de jogar o jogo do jeito que ele foi criado. Mas nesta pesquisa a adaptação do jogo não irá levar em consideração as diferenças sociais, sexuais, educacionais e/ou motivacionais dos jogadores.

4.3 QUATORZE PRINCÍPIOS DE DESIGN DE JOGOS

Ainda dentro do mesmo relatório da *Education Arcade*, há 14 propostas de princípios de design de jogos para que se possa melhorar modelos existentes ou criar novos, parafraseados resumidamente abaixo:

- **Escolha com sabedoria:** Enquanto os jogos são um meio poderoso e emocionante os quais muitas pessoas e organizações estão demonstrando interesse, eles não são perfeitos para tudo. Jogos funcionam bem para muitas pessoas, temas e contextos, mas não podem ser a melhor ferramenta para todos os públicos, para todos os tópicos em todos os contextos. É preciso avaliar se um tema é ou não apropriado como base para um jogo. Temas não devem se transformar em jogos “forçados”, jogos devem ser uma mídia entre muitas outras para a aprendizagem.
 - Aproveitado: O tema do jogo não foi previamente comparado com o gosto dos jogadores. Como relatado anteriormente, o jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* foi escolhido por ser

um RPG e pela sua popularidade. O gosto pelo tema de fantasia medieval será avaliado durante o questionário do experimento.

- **Pense pequeno (às vezes):** Jogos não precisam ser necessariamente do tipo multiusuário em 3D. Muitas vezes a escolha correta é desenvolver um pequeno jogo casual, quando este estilo de jogo corresponde aos objetivos de aprendizagem da atividade. Nem todos os jogos precisam ser grandes e complicados. A escala e a complexidade devem ser escolhidas para corresponder aos objetivos de aprendizagem e ao contexto.
 - Aproveitado: O jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* não se trata de um jogo de alta tecnologia. No entanto, ele pode ser jogado usando apenas a imaginação, dados, papéis e lápis.
 - Descartado: O D&D não se trata de um jogo casual, muito pelo contrário, é um jogo desenvolvido para ser jogado sucessivas vezes, como todos os RPGs, mas o mais importante é que, de acordo com a teoria da experiência do jogador de Järvinen (ver **seção 7**), alguns jogadores podem vir a gostar mais de jogos que suportam “discussão/conversação” do que puro pensamento abstrato e lógico, ou vice-versa, dependendo de qual for considerado mais divertido baseado nas suas experiências anteriores (Ibid, p. 33).
- **Games educacionais são diferentes de jogos de diversão:** Há um temor econômico em desenvolver jogos educacionais, já que o mercado educacional parece não preparado para absorver os custos de desenvolvimento de jogos comerciais. Mas jogos educacionais são diferentes de jogos comerciais, e os custos podem ser reduzidos deixando um pouco de lado os elementos estéticos e trabalhando a jogabilidade. O que atrai um jovem a jogar um jogo educacional é justamente a combinação entre diversão e educação. Mesmo se desviando da estética corrente da indústria de jogos comerciais, um jogo educacional pode ser atrativo com sua estética específica.

- Descartado: Não foi levada em consideração a diferença entre jogos educacionais e comerciais, tanto que o jogo utilizado para essa pesquisa é um jogo comercial. Tal escolha está apoiada pela sugestão de Prensky, apresentadas na **seção 1**, em usar jogos comerciais na educação. Outro ponto importante é que, para Järvinen, questões estéticas de um jogo também têm conseqüências nas emoções, podendo intensificá-las ou modificá-las (Ibid, p. 217), e o jogo *Dungeons & Dragons 4th Edition* possui, por exemplo, inúmeras ilustrações e uma diagramação que lhe confere um ótimo acabamento gráfico capaz de chamar a atenção do jogador. E as emoções sentidas durante o jogo serão elementos cruciais medidos no experimento através do questionário desenvolvido na **seção 7**.
- **Coloque o aprendizado e a jogabilidade em primeiro lugar**: Tanto a tecnologia quanto os objetivos de aprendizagem devem vir em primeiro lugar simultaneamente. Bons jogos educacionais levam em conta tanto o conteúdo e os objetivos de aprendizagem quanto a jogabilidade, com flexibilidade suficiente para alterá-los quando necessário.
 - Aproveitado: A jogabilidade (utilização das mecânicas) do jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* será mantida.
 - Descartado: No entanto os objetivos de aprendizagem ficarão em segundo plano, pois como já foi citado anteriormente nesta pesquisa, acredita-se que onde a diversão é manifestada como “emoções e prazeres”, existe a chance do aprendizado, permitindo o jogo ser usado como ferramenta pedagógica ao invés de entretenimento (ver **seção 1**).
- **Encontre o jogo no conteúdo**: Em toda disciplina, há elementos que se ajustam melhor a jogos, e nem tudo o que é cobrado em currículos tradicionais pode ser adequadamente ensinado com o uso de jogos. Um jogo educacional deve colocar os jogadores em contato com o que é

mais envolvente no tema, permitindo que eles compartilhem os prazeres da disciplina que motivam seus profissionais.

- Aproveitado: RPG se ajusta bem ao ensino de línguas, pois é um jogo que além de utilizar muito a conversação (fala e escuta), também incentiva e tem espaço para a escrita e a leitura.
 - Descartado: No entanto o psicoterapeuta e professor Alfeu Marcatto apresenta, em seu livro, como utilizar o RPG como ferramenta pedagógica no ensino de matérias de: biologia, cidadania e participação, educação artística, educação física, educação religiosa, educação sexual, sexual, física, geografia, história, línguas, matemática, português, psicologia e química. (MARCATTO, 1996). Isso pode ser uma indicação de que jogos são passíveis de uso no ensino de todo o conteúdo de currículos tradicionais? Por que não investigar mais sobre como o RPG poder ser utilizado no ensino (ou auxílio pedagógico) de outras matérias?
- **Quebre o padrão quanto ao local onde os jogos educacionais são jogados. Pense em jogá-los fora da escola e discuti-los na escola:** Desenvolvedores de jogos devem pensar estrategicamente em como e onde seus produtos serão jogados. Fora da escola, é possível contemplar estilos de jogos que estejam fora dos limites das salas de aulas de 40 ou 50 minutos e da pressão da sala de aula, por exemplo. A escola pode ser um espaço para a discussão da experiência de jogar e a reflexão sobre o aprendizado, conectando-o ao currículo.
 - Descartado: Nesta pesquisa não cabe ao professor definir onde as aulas podem ser dadas.
- **Aproveite o grande aprendizado de “*soft skills*” dos jogos, mas conecte-o ao conteúdo:** A expressão “*soft skills*” designa qualidades relacionadas ao quociente de inteligência emocional (QE) de uma pessoa, enquanto “*hard skills*” são aquelas relacionadas ao quociente de

inteligência (QI). As *soft skills* incluem habilidades como comunicação, administração de conflitos, relações humanas, capacidade de fazer apresentações, de negociar, organizar equipes, dentre outras. Além de encontrar o jogo adequado ao conteúdo, é também importante incorporar no design de jogos habilidades normalmente descritas como essenciais para o século XXI, como resolução de problemas, raciocínio analítico, pensamento sistêmico, capacidade de avaliar a credibilidade da informação, fluência em tecnologia, ética do “jogo justo”, colaboração em grupos e acesso a redes de conhecimento, entre outras características.

- Aproveitado: RPGs se enquadram em ambas as qualidades de *soft* e *hard skill* (ver **Seção 1 e 2**).
- **Não ignore, nem seja tão limitado, quanto à disponibilidade e treinamento do professor**: O aluno deve ser capaz de começar a jogar sem a ajuda do professor. Não se deve pressupor que este seja um *expert* no jogo. O que o jogo deve fornecer ao professor é suporte para ele relacionar a experiência do jogador com o jogo ao currículo, seja por discussões e atividades escritas ou pela prática. O jogo deve ser desenhado de maneira que os professores possam avaliar com facilidade experiências de jogo específicas, sem necessariamente ter de entrar tanto no jogo como os jogadores fazem. Isto lhes permite que introduzam uma lição sobre uma atividade de jogo na sala de aula sem muito sofrimento. Uma estratégia possível é estimular o professor a deixar os jogadores começarem a jogar e, então, convidá-los a lhe ensinar como jogar. Se bem planejado, o próprio jogo pode funcionar não apenas como uma ferramenta de visualização de conceitos essenciais que beneficiarão apenas o entendimento dos alunos, mas também dos professores. Desta maneira, é possível introduzir o uso de jogos em educação sem necessariamente reformular todo o sistema educacional.

- Aproveitado: Este conceito irá influenciar no modo como o jogo será utilizado em sala de aula. Explicações para regras serão dadas apenas quando necessário para que o jogo possa ocorrer o mais livre possível.
 - Descartado: Esta idéia de permitir que os jogadores possam experimentar o jogo, antes de ensiná-los a jogar, funciona melhor com jogos eletrônicos que possuem mecanismos automáticos de *feedback* (como, por exemplo, clicar em algum lugar para ver o que acontece). Em jogos de mesa como baralho, tabuleiro e RPGs, só é possível jogar caso haja uma explicação das regras.
- **Jogue em todos os lugares**: A abordagem tradicional de jogar jogos em sala de aula está ultrapassada, já que hoje jogos móveis para celulares, *PDA*s e *IPods* podem ser jogados em curtos espaços de tempo no ônibus, na fila etc. Jogos educacionais podem emular este estilo e serem desenhados para tirar vantagem destes espaços intersticiais na vida dos alunos – o tempo entre aulas, antes e depois da escola, indo e vindo da escola etc. Os professores não precisam utilizar o tempo da aula para jogar, mas podem utilizar as aulas para discutir os dados vindos dos games jogados fora da sala de aula.
- Aproveitado: Os RPGs podem ser jogados fora da sala de aula. Um exemplo de transposição de barreiras é o *Live action* (termo utilizado em uma das formas de se jogar RPG, neste caso, onde o jogador representa seu personagem exatamente como um ator representaria um papel, ou seja, parecido como em um teatro). Este estilo de se jogar RPG geralmente acontece em locais ao ar livre e envolvem um numero maior de pessoas do que os tradicionais RPGs, e outros tipos de jogos de mesa (http://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game).
 - Descartado: No entanto a aplicação do jogo nesta pesquisa ocorrerá dentro da sala de aula por motivos de facilidade e por se tratar de um curso de inglês, onde há carteiras para que se possa sentar e escrever.

- **Reduza, reuse e recicle:** Uma das limitações para o desenvolvimento de jogos educacionais é o custo da produção. Embora a criação de recursos específicos, *storylines*, personagens e formas de interação precisem de algum desenvolvimento significativo para cada projeto, há muitos recursos e tecnologias que podem ser reutilizados. O relatório defende a necessidade de ferramentas de código aberto para desenvolver jogos eletrônicos, assim como recursos reutilizáveis. Criar personagens, objetos e ambientes requer um grande investimento artístico, então o livro defende a ideia de produzir uma biblioteca de recursos abertos, de modo que o esforço de designers e professores possa ser canalizado para outros aspectos, como o design instrucional. Compartilhar o código para jogos eletrônicos seria mais complicado, pois, além de inibir o desenvolvimento comercial destes jogos, os códigos não são facilmente reutilizáveis.
 - Aproveitado: Nesse aspecto, o RPG comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* já está desenvolvido, precisando apenas de algumas adaptações discutidas nesta seção e na seção seguinte.
 - Descartado: No entanto, o mesmo, por se tratar de um jogo comercial, detém os direitos de quem o fabricou.

- **Defina os objetivos de aprendizagem:** É importante definir os objetivos da aprendizagem e as avaliações no início e, inclusive, compartilhá-las abertamente, caso contrário não será possível provar que o jogo gerou aprendizado. Avaliações tradicionais podem funcionar em alguns casos, mas em outros será necessário desenvolver novos métodos de avaliação da aprendizagem.
 - Descartado: Para a utilização do jogo nesta pesquisa, os objetivos de aprendizagem não serão pré-definidos, ficando a encargo dos jogadores e professor-mestre escolherem o que for mais conveniente/necessário para aprender em um determinado momento do jogo. Os jogadores também não serão avaliados,

quanto ao conteúdo aprendido, porque o foco desta pesquisa permanece na análise do design e das emoções.

- **Busque parcerias – entre academia, empresas comerciais, fundações não governamentais e governo:** As universidades, organizações sem fins lucrativos, agências governamentais e fundações são excelentes laboratórios para explorar novos designs, idéias e protótipos e trabalhar experimentalmente com usuários potenciais. Trabalhos que não sejam meramente especulativos devem buscar logo no início parcerias com desenvolvedores profissionais ou editoras.
 - Aproveitado: O experimento a ser realizado por esta pesquisa será feito dentro de uma escola de inglês.
- **Não ignorar ou ser muito restrito por padrões acadêmicos ou do Estado:** O design de jogos não deve ser inteiramente subordinado aos padrões ditados pelos pesquisadores ou por órgãos públicos. Deve ampliar as fronteiras do aprendizado e provocar a necessidade de redefinir padrões, a fim de incluir novas habilidades e conhecimentos valiosos.
 - Aproveitado: A utilização de um jogo comercial de RPG dentro de uma sala de aula, nesta pesquisa, já pode ser considerada bastante incomum frente aos métodos tradicionais de ensino de língua inglesa.
- **Não apenas quem, mas o que, onde, quando e por quê:** Não importa apenas quais jogos as pessoas jogam, mas onde, quando e com quem. Jogos para aprendizado (e jogos em geral) são muito mais do que um mero programa (no caso de jogos eletrônicos) ou produto (no caso de jogos não eletrônicos). Eles são constituídos também pelas redes de pessoas que os jogam, pelos mentores ou instrutores que dão forma a essa experiência, pelas outras atividades (*on-line*, *off-line*) com as quais estão conectados, pelo lugar onde são jogados e pelos objetivos com

que são jogados, apenas para apontar alguns fatores. No caso de jogos para aprendizado, o contexto social inclui colegas, assim como pais, professores e outros mentores. Jogos educacionais devem construir essas comunidades em seus jogos, em vez de construí-las ao redor deles. Dar aos professores um papel central neste processo levará tanto a uma adoção mais rápida quanto a uma melhor aprendizagem por parte dos alunos, já que os professores podem ajudar a dar forma à experiência. Fora da escola, pais, colegas e mentores também podem desempenhar um importante papel, mas isto pode ser facilitado pelo design dos próprios jogos. Os jogos podem, e devem, ser projetados tanto para se conectar ao contexto no qual eles serão jogados (incluindo atividades relacionadas), quanto serem flexíveis o suficiente, para serem adaptados e personalizados a novos contextos.

- Aproveitado: O RPG *Dungeons & Dragons*, assim como inúmeras empresas fabricantes de jogos, já trabalham com esse tipo de conectividade entre os jogadores e apreciadores do *hobby*. Basta acessar o site do fabricante (<http://www.wizards.com>) que é possível encontrar facilmente *links* de busca de jogadores, locais para jogar, fóruns de discussões sobre regras, idéias, criações etc. No Brasil esse tipo de conectividade também acontece através de site e eventos, só que em menor quantidade.
- Descartado: No contexto desta pesquisa, fica descartada essa interação do “pós-jogo” entre os jogadores, pois o experimento, e conseqüentemente os dados coletados, será apenas aplicado durante uma aula de inglês.

De todos os requisitos de jogos educacionais analisados, a maioria está sendo levada em consideração na utilização e adaptação do jogo *Dungeons & Dragons 4th Edition*. No entanto, ainda resta uma análise da aula de inglês, que inclui a sala de aula e o conteúdo didático do curso.

5 ANÁLISE COMPARATIVA DA AULA DE INGLÊS

Esta seção analisa o espaço físico (sala de aula) e o material didático (livro método) utilizado na aula de inglês. Por questões éticas, e a pedido da escola, esta pesquisa não revela o nome da empresa e o livro método utilizado. Por fim, estas informações são comparadas com as características do jogo objetivando encontrar focos de adaptação.

5.1 ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A ESTRUTURA FÍSICA DA SALA DE AULA E A ESTRUTURA FÍSICA DO JOGO.

Dentro de uma sala de inglês tradicional é possível encontrar basicamente carteiras para os alunos sentarem e fazer anotações, e um quadro (branco ou preto) para as anotações do professor. A mesa do professor, quando existente, pode ter um tamanho maior (ou diferente) das carteiras dos alunos. Algumas salas de aula ainda podem conter recursos multimídia como aparelhos de som, TVs, computadores, e projetores (Figura 5.1).



Figura 5.1 – Sala tradicional de aula de inglês, 2005, Boston, EUA

Fonte: Autoria própria.

Independente do numero de alunos em sala de aula, esta configuração física traz o primeiro desafio para se jogar o jogo D&D, que a princípio foi projetado para ser jogado com a utilização de mapas e miniaturas. Um dos problemas é que mesmo que houvesse uma grande mesa dentro de sala de aula, que comportasse um mapa, ainda haveria a falta de espaço para que vários alunos pudessem sentar em volta. Outro problema é que mapas e miniaturas são um recurso caro, por se tratarem de material importado e de difícil acesso. Esse mesmo recurso inviabilizaria a utilização do jogo por vários professores ao mesmo tempo e em várias unidades da escola, sem contar no espaço físico necessário para armazenamento e/ou transporte. E por ultimo, e mais importante, é que o ato de um jogador movimentar a miniatura de seu personagem pelo mapa pode ser feito sem nenhuma comunicação verbal, bastando estender a mão, pegar a miniatura, e reposicioná-la, o que anula a possibilidade de ser trabalhado o aprendizado de língua.

- Problemas do jogo a serem resolvidos para a adaptação:
 - Mapas (adaptação de mecânica – ver **Seção 6**)
 - Miniaturas (adaptação de mecânica – ver **Seção 6**)

5.2 ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE O LIVRO DO MÉTODO DE INGLÊS E O JOGO D&D

Um curso de língua inglesa oferta aprendizado nas quatro áreas da aquisição de língua: **ler, escrever, escutar e falar**. Para isso ele se utiliza de um método de ensino (geralmente composto por um livro acompanhado de um CD). Esta pesquisa se foca nas primeiras unidades do livro método, e desde a primeira unidade, o aluno tem a oportunidade de aprender inglês através da leitura, conversação e escrita. O **tema** contido nesse método é o cotidiano, ou seja, casa, trabalho etc. O **conteúdo** envolve vocabulário, áudio, gramática, conversação (prática do conteúdo ensinado entre dois ou mais alunos) e exercícios (geralmente realizados através da escrita). Os “*Role-plays*” (ou interpretações de papéis), que o método apresenta, envolvem geralmente um tema do cotidiano e uma conversação envolvendo pelo menos duas pessoas,

ou seja, os alunos fingem ser, em cada caso, um personagem diferente, como um estudante, um vendedor, um professor, um comprador etc. E isto se repete ao longo das aulas do curso e dos níveis, com uma diferença de que o conteúdo e as “interpretações” ficam mais extensos e complexos.

As diferenças entre o conteúdo do método tradicional de ensino de inglês e o jogo D&D são grandes. Por exemplo, a começar pelo *role-play*. O contato que o jogador tem com o *role-play* é alto no jogo, e baixo no livro método. Mas essa diferença apenas indica que *role-play* é umas das características principais que faz do jogo um RPG. A respeito do tema do jogo, por mais que exista uma alta incidência na fantasia medieval (magia, dragões, monstros, artefatos mágicos etc.), também possui alguns elementos do cotidiano medieval (taverna, estrada, montanha, carroça etc.) e alguns elementos do cotidiano atual (bebidas, comidas, mercados, comércio, dinheiro etc.). Estes elementos fazem do tema uma fonte de vocabulário na língua inglesa, que pode vir a ser um problema para quem pretende aprender o vocabulário inglês do dia-a-dia. O mesmo poderia acontecer a uma pessoa, com o vocabulário da idade média, transitando nos dias de hoje. Mesmo com o seu vocabulário diferenciado, ela não conseguiria se comunicar minimamente? Ela provavelmente faria perguntas do gênero: “o que é isso?”, “como isso funciona?”, “onde estou?”, “onde fica?” etc.

Já o conteúdo de inglês contido no jogo e no livro, como: vocabulário, áudio, gramática, conversação e exercícios também são bem diferentes. Um jogador que entre em contato com o jogo, e que não saiba inglês, pode no máximo tentar ler o conteúdo e aprender poucas palavras por associação de imagens ilustrativas. O jogo não possui áudio gravado para o desenvolvimento da audição com diálogos em inglês, não explica regras gramaticais, não possui exercícios de conversação e nem qualquer outro tipo de exercício para o aprendizado da língua. Por outro lado, todos estes itens estão fortemente presentes no material do curso de inglês.

Outra comparação entre os dois métodos, é que um jogador, no jogo, tem uma baixa incidência de contato com um material escrito em inglês. Estas palavras

em inglês geralmente fazem parte da descrição das características do personagem do jogador. Conseqüentemente, o mesmo jogador, não irá ler nada do jogo utilizando sua língua nativa, pois o material de encontra em inglês, mas isso não impede que ele use de sua língua nativa para fazer anotações escritas e se comunicar verbalmente (escutar e falar) durante os momentos de expressão e narração de histórias, ou seja, durante o exercício do *role-play*. Já no material do curso, há uma alta incidência em todas as quatro áreas do aprendizado da língua inglesa, propiciando ao aluno treino em todas elas. Durante as aulas tradicionais, sua língua nativa não será usada para escrever, escutar ou falar (salvo em casos de dúvida). Em algumas partes do livro será possível ler explicações e traduções na língua nativa. Toda esta análise comparativa pode ser visualizada, para maior compreensão, abaixo no Quadro 5.1:

	Língua Inglesa				Língua Nativa			
	ler	escrever	escutar	falar	ler	escrever	escutar	falar
D&D								
LIVRO								

	Tema		Conteúdo de Inglês					Role-Play
	cotidiano	fantasia	vocabulário	áudio	gramática	conversação	exercícios	
D&D								
LIVRO								

Legenda

	Baixa incidência
	Alta incidência

Quadro 5.1 – Comparação entre o livro do método de inglês e o jogo D&D

Fonte: Autoria própria.

Esta análise comparativa também apontou problemas no jogo que não poderão ser resolvidos, e problemas que poderão e terão que ser resolvidos durante a fase de adaptação. Note-se que deve haver o cuidado para que alterações nele não acabem ocasionando muitas mudanças no jeito de jogá-lo, interferindo nas emoções sentidas no jogo em sala de aula. Assim, esta pesquisa adaptará o jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* mantendo o máximo de sua originalidade (para maiores informações consulte a **seção 4**).

- Problemas do jogo que não poderão ser resolvidos para a adaptação:
 - Conteúdo de inglês
 - Gramática: O conteúdo de gramática do livro método apresenta textos com a conjugação verbal de um conjunto limitado de verbos e sujeitos. Na primeira unidade do livro, por exemplo, há apenas três verbos conjugados no presente (*to be, to speak, to study*) utilizando apenas dois sujeitos (*I, you*). Em um jogo de RPG, onde o jogador decide o que quer fazer conforme sua necessidade ou vontade, não há meios naturais de limitá-lo a aprender um conjunto fechado de verbos e sujeitos. No entanto é possível limitar esse universo gramatical trabalhando com certos tempos verbais, por exemplo, “eu faço tal coisa” (presente), “ele fará tal coisa” (futuro), “nós fizemos tal coisa” (passado), e assim sucessivamente. Portanto, fica a encargo do professor-mestre fazer as devidas anotações em lousa sobre gramática, deixando o jogo livre de alterações.
 - Conversação: O tipo de conversação contido no livro método se foca no conteúdo aprendido, o que o torna limitado. Durante uma partida de RPG, ou seja, um jogo cooperativo, os jogadores conversam entre si quando querem definir quais ações o grupo deve tomar, ou quando um jogador quer opinar ou ajudar na ação de outro. A conversação também acontece quando um dos personagens-jogadores decide perguntar algo, por exemplo, a um personagem-do-jogo (NPC – *non-player character*, personagem controlado pelo professor-mestre). Neste caso, com alunos em nível básico de aprendizado, fica inviável se conversar em inglês, restando apenas a língua nativa para a comunicação. Portanto, a conversação

do jogo se manterá livre para ser falada em língua nativa ou inglês, de acordo com a vontade ou capacidade dos alunos. Caso eles queiram falar em inglês, mas não saibam, o professor-mestre deverá ajudar.

- Exercícios: os exercícios contidos no livro método reforçam o aprendizado da informação estudada, que em sua maioria, são realizados através da escrita. Durante a partida do jogo, ao invés de interromper a atividade para escrever, este reforço de aprendizado ocorrerá conforme o aluno for utilizando, repetindo mais ou menos vezes, uma informação aprendida.
- Tema: O tema do jogo não será alterado, pois o experimento irá se utilizar de uma aventura pronta publicada, ou seja, dentro do mundo de fantasia medieval.
- Língua nativa:
 - Ler: Como o jogo *D&D 4th Edition* já está todo escrito em inglês, não há o que ser traduzido da língua nativa para o inglês, ou seja, nenhuma adaptação necessita ser feita. Para efeito de registro, uma opção seria simplificar os textos escritos em inglês. Tal opção foi descartada por se tratar de um trabalho longo, delicado, e que pode comprometer a diversão do jogo.
 - Escrever, escutar, falar: Por se tratar de uma aula de inglês, será sugerido ao aluno, que não faça anotações, ou converse em sua língua nativa, mesmo não sendo possível forçá-lo a agir assim, nada será adaptado no jogo para evitar estas atitudes, salvo perguntas e discussões para esclarecimentos de dúvidas sobre o jogo.

- Problemas do jogo a serem resolvidos para a adaptação:
 - Conteúdo de inglês
 - Vocabulário: O jogo teria que passar a apresentar, de alguma forma, um vocabulário maior do que apenas as palavras escritas nas fichas de personagem dos jogadores.
 - Áudio: Apesar de ser possível a gravação, o jogo não possui áudios gravados de diálogos, apenas textos (presentes em aventuras) que podem ser lidos em voz alta pelo professor-mestre.
 - Língua inglesa:
 - Ler: O jogo fornece ao jogador pouco conteúdo escrito em inglês. Numa tentativa de reverter este baixo índice de leitura em inglês, mais textos devem ser apresentados aos jogadores durante a partida do jogo.
 - Escrever: A escrita em inglês é praticamente nula durante uma partida do jogo. No máximo são feitas anotações de nomes de objetos ou de poderes em inglês. Como o jogo envolve muita comunicação através da fala e audição, um meio de fazer os jogadores escreverem em inglês é pedir para anotarem as falas ou os comandos dos personagens durante o jogo e entregá-los para o professor-mestre.
 - Escutar: Para que os jogadores possam escutar inglês, o jogo será todo falado em inglês pelo professor-mestre.
 - Falar: Para que os jogadores possam falar inglês, eles são estimulados para dizer em inglês as frases ou comandos dos personagens.

Esta seção conclui que o foco de adaptação do jogo D&D deverá ocorrer na utilização dos mapas e miniaturas, e nos conteúdos de língua inglesa (vocabulário e áudio) e nas quatro áreas da aquisição de língua: ler, escrever, escutar e falar (Quadro 5.2).

D&D	Estrutura Física							
	mapas	miniaturas						
D&D	Língua Inglesa				Língua Nativa			
	ler	escrever	escutar	falar	ler	escrever	escutar	falar
D&D	Tema		Conteúdo de Inglês					Role-Play
	cotidiano	fantasia	vocabulário	áudio	gramática	conversação	exercícios	
Legenda	Foco de adaptação							

Quadro 5.2 – Foco de adaptação jogo D&D

Fonte: Autoria própria.

Reunindo a análise feita do jogo, com os requisitos de jogos educacionais analisados, com a análise da sala de aula e com o conteúdo didático da aula do curso de inglês, é possível seguir adiante com a adaptação do jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition*.

6 ADAPTAÇÃO DO JOGO COMERCIAL *DUNGEONS & DRAGONS 4TH EDITION*

Finalmente, com a análise da construção do jogo, análise das considerações de design de jogos e educação, e análise comparativa da aula de inglês, esta seção apresenta a adaptação do jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* para utilização em uma aula em um curso de língua inglesa.

- 1º - É necessário resolver os dois problemas referentes aos mapas e miniaturas: um de espaço físico e outro de mecânica de jogo.
- 2º - Resolver a adaptação do jogo no conteúdo de vocabulário e áudio em inglês.
- 3º - Resolver a adaptação do jogo nas quatro áreas da aquisição de língua: ler, escrever, escutar e falar.

6.1 ADAPTAÇÃO PARA MAPAS E MINIATURAS

A única maneira de resolver os dois problemas referentes aos mapas e miniaturas é alterando a mecânica de jogo utilizada durante a movimentação da miniatura sobre o mapa. Uma das mecânicas responsáveis por essa interação é a *Point-to-point Movement* (movimento ponto-a-ponto). A outra é a *Placing* (colocação), que coloca ou realoca marcadores e miniaturas em locais estratégicos do mapa. De acordo com o quadro 3.8 da **seção 3**, estas mecânicas exigem várias habilidades de jogador para serem executadas.

A mecânica *Point-to-point Movement* é responsável por movimentar a miniatura no tabuleiro de maneira estratégica. Para isso o jogador visualiza suas opções dentro do espaço do mapa (habilidade não-trivial *Visualization*), levando em consideração as regras (habilidade não-trivial *Induction*). Utiliza de seu raciocínio seqüencial para decidir que direções tomar (habilidade não-trivial *Sequential Reasoning*) e raciocínio quantitativo para saber o quanto quer se movimentar (habilidade não-trivial *Quantitative Reasoning*), tais decisões podem ser discutidas através da comunicação oral com a língua nativa

(habilidade não-trivial *Communication Ability*). Esta mecânica pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio (habilidade não-trivial *Choice Reaction Time*). A mecânica *Placing* é composta pela mesma seqüência de mecânicas, conferindo a ela o mesmo tipo de adaptação.

Observação: Nota-se que a coordenação manual exigida para movimentar, colocar, realocar e posicionar miniaturas e marcadores não é uma habilidade de jogador porque isto não oferece um “desafio psicomotor” ao cérebro (salvo jogadores com distúrbio psicomotor).

Na execução destas mecânicas, se o jogador (que não se comunica naturalmente em inglês) for capaz de informar sua ação falando ou escrevendo em inglês, ou de receber a instrução da mesma ação (através da escuta ou da leitura em inglês), a nova habilidade utilizada, desta vez trivial, é a **Foreign Language Proficiency** (proficiência em língua estrangeira), que passa a substituir a *Communication Ability* (sua língua nativa). Isto elimina a necessidade da interação física com miniaturas e mapas, criando ao mesmo tempo uma solução para o jogador se envolver com as quatro áreas da aquisição de língua: ler, escrever, escutar e falar, representadas na figura abaixo (Figura 6.1) pelos símbolos de “livro”, “lápis”, “orelha” e “boca”, respectivamente.

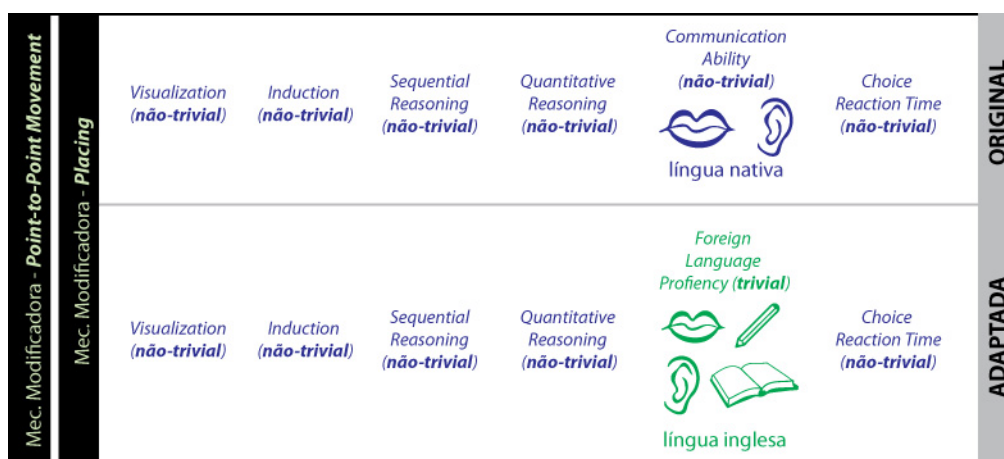


Figura 6.1 – Adaptação das Mecânicas *Point-to-Point Movement* e *Placing*

Fonte: Autoria própria.

Alteração de mídia: Esta adaptação também permite que os mapas e as miniaturas sejam eliminadas do jogo através da utilização de equipamentos tecnológicos como, computador, projetor e um software capaz de representar os mapas e as miniaturas em 2D. (ver **seção 8**).

6.2 ADAPTAÇÃO PARA CONTEÚDO DE VOCABULÁRIO E ÁUDIO EM INGLÊS

Teoricamente, para a inclusão de um áudio em inglês, basta incluir gravações sonoras em todas as ações de *feedback* realizadas no jogo, desde o valor obtido em um dado até a descrição do cenário como um todo. É como se os jogadores fossem cegos e não pudessem manusear nenhum material nas mãos, ou seja, dependeriam totalmente da audição. Na prática isso até poderia acontecer, durante o desenvolvimento de um jogo para cegos, mas para esta pesquisa será incluído áudio em apenas partes convenientes do jogo, mantendo assim um equilíbrio entre as quatro áreas da aquisição de língua.

A mecânica mais importante que poderia receber esta adaptação seria a *Information Seeking* (busca de informação). Através da comunicação (fala e audição) da língua nativa (habilidade não-trivial *Communication Ability*), o jogador se comunica questionando e reunindo informações que mais tarde o permite identificar o que existe nas redondezas do cenário do jogo, compreender os desafios que ocorrem etc. Estas informações, no entanto, podem aparecer fora de uma seqüência lógica e é necessário saber seqüenciá-las (habilidade não-trivial *Seqüencial Reasoning*). Um bom exemplo do funcionamento desta mecânica no jogo é quando personagens questionam um *NPC* (*Non-player Character*, controlado pelo mestre) sobre um evento que os levará a uma missão ou aventura, ou simplesmente escutam um pedido de socorro ou resgate.

Mais uma vez, a presença da habilidade *Foreign Language Proficiency* entra para substituir a *Communication Ability*, obrigando o jogador a falar, ouvir ou ler em inglês, informações essenciais para continuar o jogo (Figura 6.2).

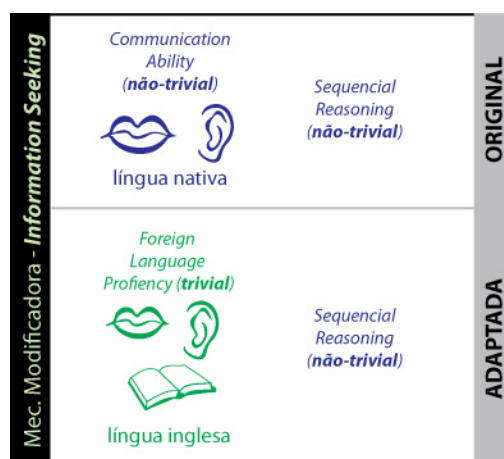


Figura 6.2 – Adaptação da Mecânica *Information Seeking*

Fonte: Autoria própria.

Adição de mídia: Esta adaptação permite a inclusão de áudio gravado dos textos sobre um evento que os levará a uma missão ou aventura no jogo.

6.3 ADAPTAÇÃO PARA AS QUATRO ÁREAS DA AQUISIÇÃO DE LÍNGUA

Através da análise das habilidades de jogador presentes no jogo, ao se jogar *Dungeons & Dragons 4th Edition*, o jogador precisa saber o conteúdo escrito em inglês para executar a maioria das mecânicas. Recapitulando a teoria da **seção 3**, o contato com este conteúdo em inglês pode, indiretamente, ensinar ao jogador algum conteúdo da língua estrangeira. As outras habilidades necessárias são, em sua maior parte, habilidades não-triviais responsáveis, basicamente, por desenvolverem habilidades de raciocínio e de linguagem. Dentro destes conjuntos de habilidades (até mesmo o da linguagem), nenhuma habilidade (mesmo sendo não-trivial) é responsável, por ensinar ao jogador, as quatro habilidades de uma língua (escutar, ler, falar e escrever). Para que seja possível alcançar o objetivo de aprendizado de línguas, é necessário adaptar as mecânicas do jogo, considerando os princípios de design das seções anteriores desta pesquisa. Tal intervenção exige novamente a substituição da habilidade *Communication Ability* pela “famosa” habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*, com o objetivo de estimular as quatro habilidades lingüísticas: escutar, ler, falar e escrever.

6.3.1 Adaptação nas Mecânicas Principais

- Mecânica Primária – *Expressing* (Figura 6.3)

Original: o jogador se expressa verbalmente através da fala com sua língua nativa (habilidade *Language Development*).

Adaptada: o jogador passa a se expressar usando a **fala e a escrita da língua inglesa** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

- Submecânica – *Storytelling* (Figura 6.3)

Original: ao contar histórias, o jogador utiliza a língua nativa para descrever objetos e cenários (habilidade trivial *Naming Facility*). Isto pode ser feito de maneira séria, engraçada etc. (habilidade não-trivial *Cognitive Style*), e/ou com um estilo de oralidade, por exemplo, imitando uma voz diferente (habilidade não-trivial *Oral Style*).

Adaptada: o jogador passa a **falar, escrever ou ler em inglês** uma história (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*), descrevendo objetos e cenários. O restante permanece inalterado.

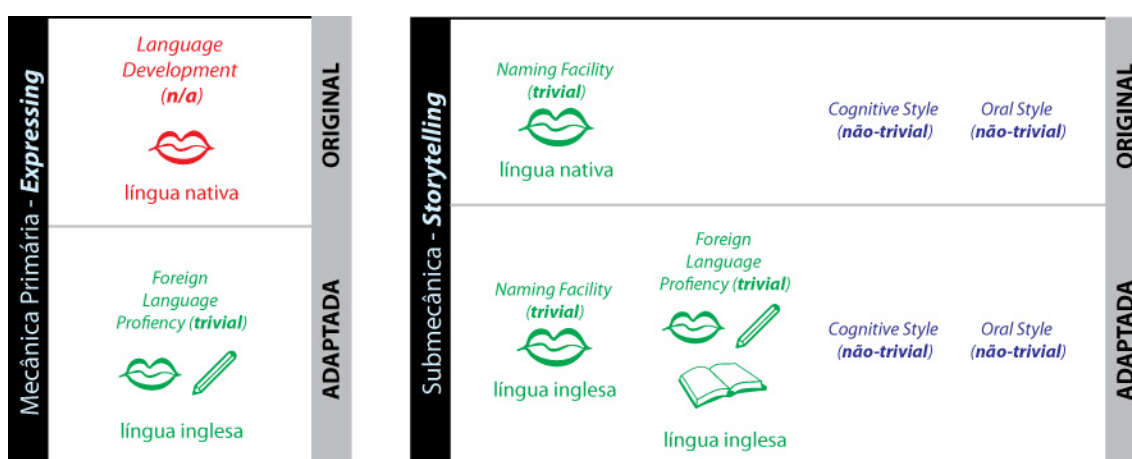


Figura 6.3 – Adaptação das Mecânicas *Expressing* e *Storytelling*

Fonte: Autoria própria.

- Mecânica Primária – *Operating* (Figura 6.4)

Original: o jogador obtém um número; através da rolagem de dados do jogo e operações matemáticas com modificadores – bônus ou penalidades (habilidade não-trivial *Quantitative Reasoning*).

Adaptada: o jogador obtém um número; e informa este número **verbalmente, em inglês**, bem como as operações matemáticas realizadas, durante a obtenção do número (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

- Submecânica – *Submitting* (Figura 6.4)

Original: o jogador informa ao jogo, oralmente com sua língua nativa (habilidade *Language Development*), o resultado obtido da rolagem de dados, que pode ou não ser anotado.

Adaptada: o jogador passa a informar ao jogo, **oralmente em inglês**, o resultado obtido da rolagem de dados, que pode ou não ser **anotado em inglês** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

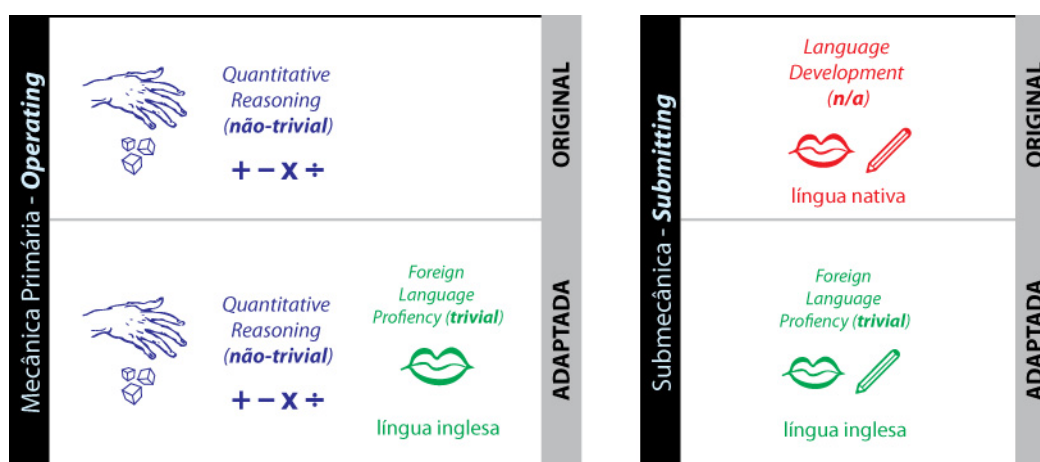


Figura 6.4 – Adaptação das Mecânicas *Operating* e *Submitting*

Fonte: Autoria própria.

6.3.2 Adaptação nas Mecânicas Modificadoras

- Mecânica Modificadora – *Information Seeking* (Figura 6.2)

Original e adaptada: Esta mecânica está explicada do item “6.2 Adaptação para conteúdo de vocabulário e áudio em inglês”.

Construção de Personagem

- Mecânica Modificadora – *Choosing* (Figura 6.5)

Original: o jogador tem acesso a vários *components-of-self* do jogo em forma de textos escritos em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*) ordenados por uma sequência lógica a ser seguida nas escolhas (habilidade não-trivial *Sequential Reasoning*).

Adaptada: o jogador passar a ter acesso a vários *components-of-self* do jogo em forma de textos escritos **ou falados em inglês**. Pode informar sua escolha **falando ou escrevendo em inglês** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). A sequência lógica se mantém.

- Mecânica Modificadora – *Building* (Figura 6.5)

Original: o jogador, através da leitura das regras em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*) seguido da compreensão (habilidade não-trivial *Induction*), identifica os passos para a montagem da ficha do personagem. (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

Adaptada: o jogador também passa a **escutar**, as regras em inglês, identificando os passos para a montagem da ficha do personagem. O jogador passa a informar, **em inglês, falando ou escrevendo** os passos tomados. (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

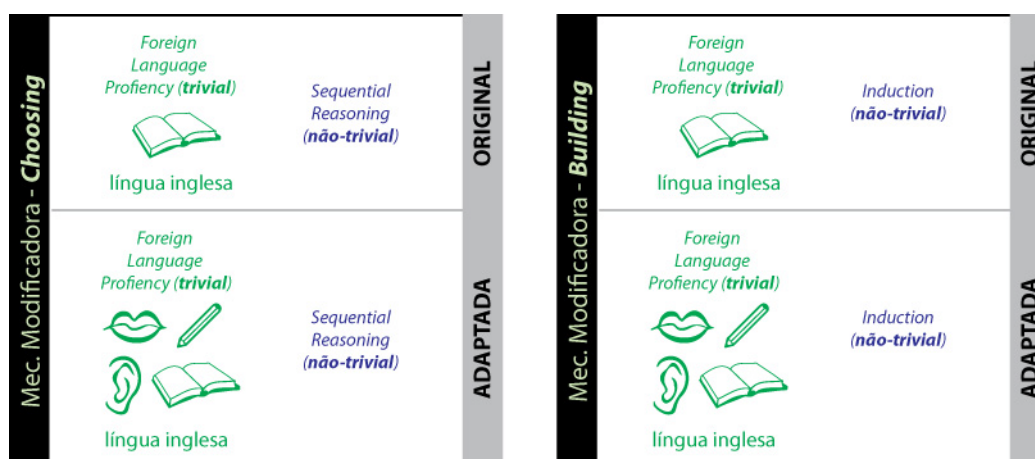


Figura 6.5 – Adaptação das Mecânicas *Choosing* e *Building*

Fonte: Autoria própria.

- Mecânica Modificadora – *Allocating* (Figura 6.6)

Original: o jogador aloca os números quantificados, do seu personagem, nos devidos campos (habilidade não-trivial *Quantitative Reasoning*). Para isso, é necessária a identificação dos campos, escritos em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

Adaptada: o jogador passa a alocar, **falando ou escrevendo em inglês**, os números quantificados, do seu personagem, nos devidos campos. Para isso, é necessária a identificação dos campos, escritos **ou falados em inglês** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

- Mecânica Modificadora – *Buying / Selling* (Figura 6.6)

Original: o jogador, através da leitura em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*), identifica quais itens deseja comprar e/ou vender. Operações matemáticas são usadas (habilidade não-trivial *Quantitative Reasoning*).

Adaptada: o jogador passa a ler **ou escutar em inglês** para identificar quais itens deseja comprar e/ou vender. O jogador passa a informar **oralmente, ou escrevendo em inglês**, suas escolhas (habilidade trivial

Foreign Language Proficiency). Operações matemáticas continuam a ser usadas.

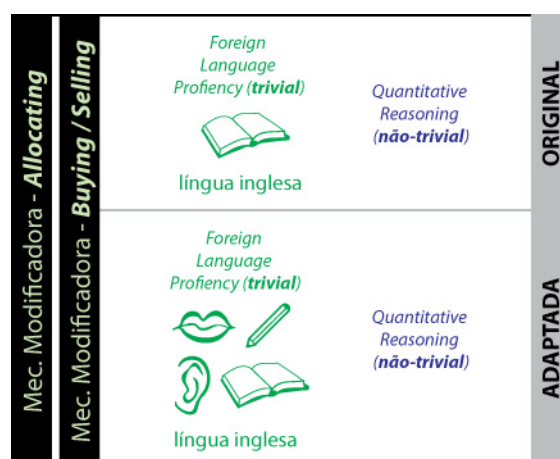


Figura 6.6 – Adaptação das Mecânicas *Allocating* e *Buying / Selling*

Fonte: Autoria própria.

Nos Encontros de Não-Combate

- Mecânica Modificadora – *Conversing* (Figura 6.7)

Original: o jogador, através da leitura em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*) acessa uma série de informações escritas, contidas nas: **a)** suas habilidades, para resolver desafios de habilidade ou armadilhas e perigos, ou **b)** frases de enigmas, criptogramas, palavras-cruzadas etc. durante a resolução de quebra-cabeças. Tudo isso é mediado pela compreensão das regras que envolvem uma série de raciocínios lógicos e habilidades lingüísticas (habilidades não-triviais *Induction, Sequential e Quantitative Reasoning, Lexical Knowledge, Reading Decoding, Special Reading Comprehension*).

Assim que o jogador resolve o problema, ele o comunica oralmente em língua nativa os passos tomados para a resolução deste problema (habilidade não-oralidade, ou seja, imitação ou tom de voz diferente (habilidade não-trivial *Oral Style*)).

Adaptada: o jogador passa a acessar a mesma série de informações através da leitura **ou escrita** em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Assim que o jogador resolve o problema, o jogador o comunica **em inglês, falando ou escrevendo** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*) os passos tomados para a resolução deste problema. Esta mecânica ainda pode exigir um estilo de oralidade, ou seja, imitação ou tom de voz diferente.

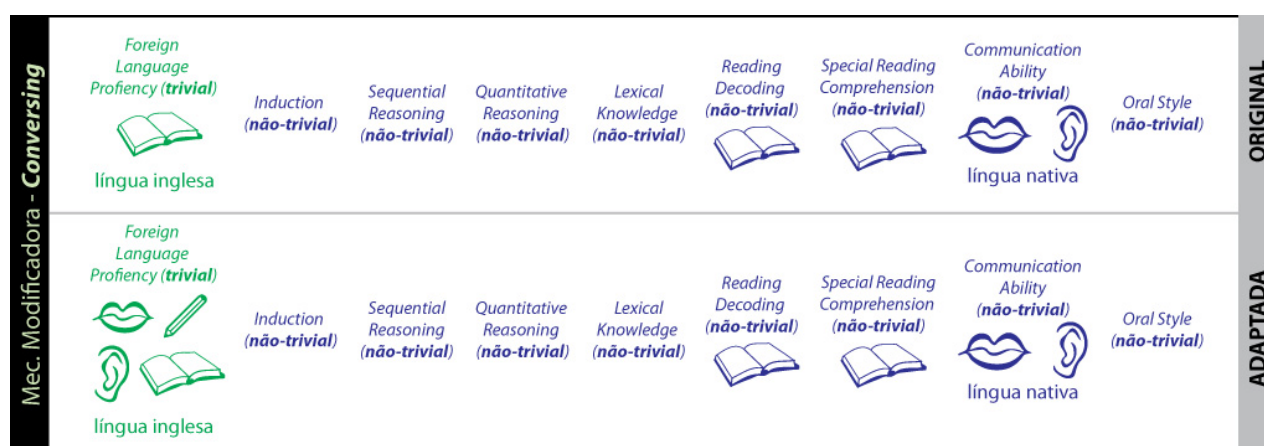


Figura 6.7 – Adaptação da Mecânica *Conversing*

Fonte: Autoria própria.

Nos Encontros de Combate

- Mecânica Modificadora – *Choosing* (Figura 6.8)

Original: o jogador, através da leitura do inglês, principalmente dos seus poderes e/ou qualquer outra característica relevante em combate do personagem, faz uma escolha de ação (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Para isso é necessário o entendimento das regras, quantificar e seqüenciar os procedimentos da ação (habilidades não-triviais *Induction*, *Quantitative* e *Sequential Reasoning*), e finalmente, quando necessário, argumentar através da comunicação, em língua nativa, o motivo de sua escolha (habilidade não-trivial *Communication Ability*). Esta escolha pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio (habilidade não-trivial *Choice Reaction Time*).

Adaptada: o jogador passa a ler ou **escrever** em inglês, sobre qualquer característica relevante em combate do personagem, fazendo uma escolha de ação (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Para isso é necessário o entendimento das regras, quantificar e seqüenciar os procedimentos da ação, e finalmente, quando necessário, argumentar, através da comunicação, em língua nativa, o motivo de sua escolha. O jogador passa a **informar em inglês falando ou escrevendo** as ações escolhidas (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Esta escolha pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio.

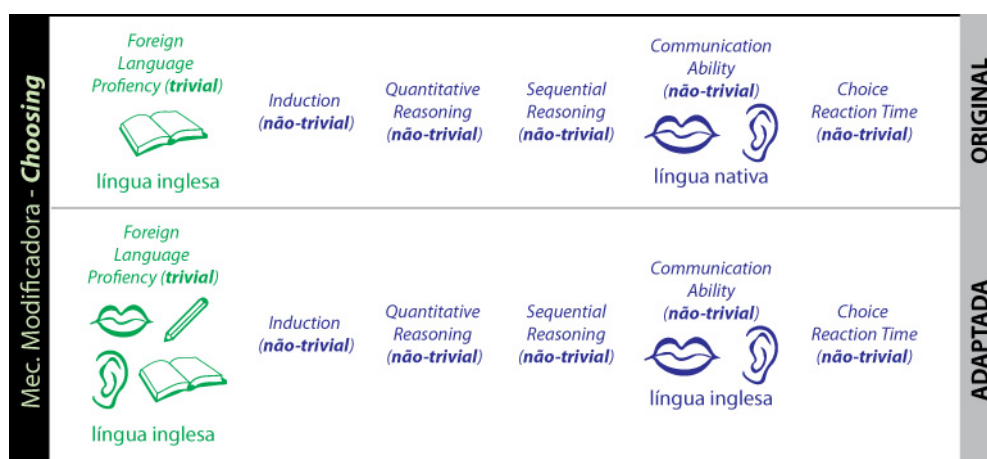


Figura 6.8 – Adaptação da Mecânica *Choosing*

Fonte: Autoria própria.

- Mecânica Modificadora – *Attacking* (Figura 6.9)

Original: o jogador, através da compreensão das regras, e da seqüência de suas ações, executa um ataque contra um ou mais alvos (habilidades não-triviais *Induction* e *Sequential Reasoning*). Caso seja necessário, o jogador pode argumentar, através da comunicação em língua nativa, o motivo de sua escolha (habilidade não-trivial *Communication Ability*). Esta mecânica pode exigir um determinado tipo de oralidade para ser executada, como a imitação ou tom de voz diferente (habilidade não-trivial *Oral Style*). Por fim, o jogador quantifica os números envolvidos no

ataque (habilidade não-trivial *Quantitative Reasoning*). Esta mecânica pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio (habilidade não-trivial *Choice Reaction Time*).

Adaptada: o jogador, através da compreensão das regras, e da seqüência de suas ações, executa um ataque contra um ou mais alvos. Caso seja necessário, o jogador pode argumentar, através da comunicação, o motivo de sua escolha. O jogador passa a executar o ataque **falando ou escrevendo em inglês**. A mesma ação pode ser **ouvida ou lida, em inglês**, por outros jogadores (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Esta mecânica pode exigir um determinado tipo de oralidade para ser executada, como a imitação ou tom de voz diferente. Por fim, o jogador quantifica os números envolvidos no ataque. Esta mecânica pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio.

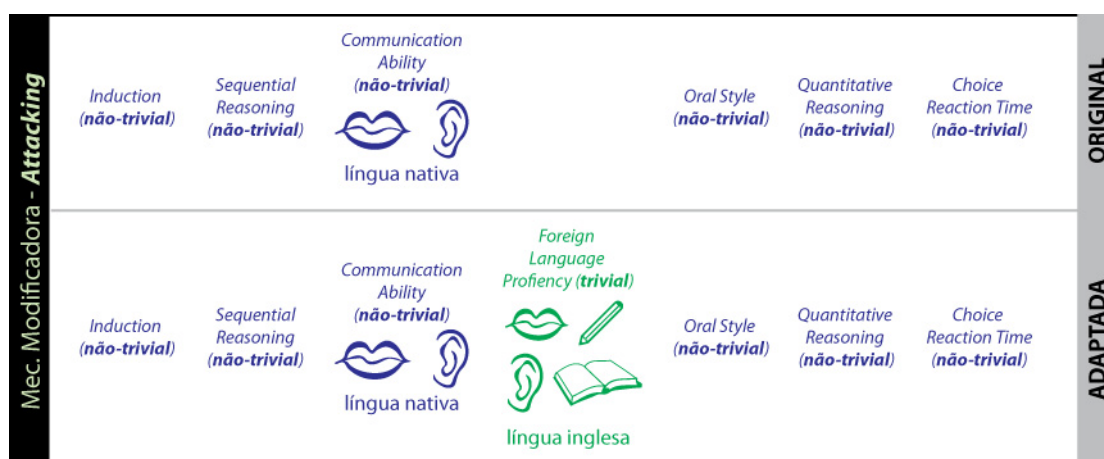


Figura 6.9 – Adaptação da Mecânica *Attacking*

Fonte: Autoria própria.

- Mecânica Modificadora – *Point-to-Point Movement e Placing* (Figura 6.1)

Original e adaptada: Estas mecânicas estão explicadas do item “6.1 Adaptação para mapas e miniaturas”.

- Mecânica Modificadora – *Conversing* (Figura 6.10)

Original: em situações específicas, o jogador pode interferir no jogo conversando. Isto acontece visualizando o posicionamento das miniaturas no tabuleiro, compreendendo as regras, e analisando a sequência e os números envolvidos nos fatos que estão ou irão acontecer (habilidades não-triviais *Visualization, Induction, Sequential e Quantitative Reasoning*). A interferência é inserida com a comunicação oral em língua nativa (habilidade não-trivial *Communication Ability*), exigindo ou não um estilo de oralidade, como imitação ou tom de voz diferente (habilidade não-trivial *Oral Style*). Esta mecânica pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio (habilidade não-trivial *Choice Reaction Time*).

Adaptada: em situações específicas, o jogador pode interferir no jogo conversando. Isto acontece visualizando o posicionamento das miniaturas no tabuleiro, compreendendo as regras, e analisando a sequência e os números envolvidos nos fatos que estão ou irão acontecer. A interferência é inserida com a comunicação oral em língua nativa, exigindo ou não um estilo de oralidade, como imitação ou tom de voz diferente. O jogador passa a informar **em inglês, falando ou escrevendo** a frase desta ação, que poderá ser **ouvida ou lida, também em inglês**, por outros jogadores (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Esta mecânica pode ou não exigir do jogador um tempo de reação, ou seja, onde é necessária a velocidade de raciocínio.

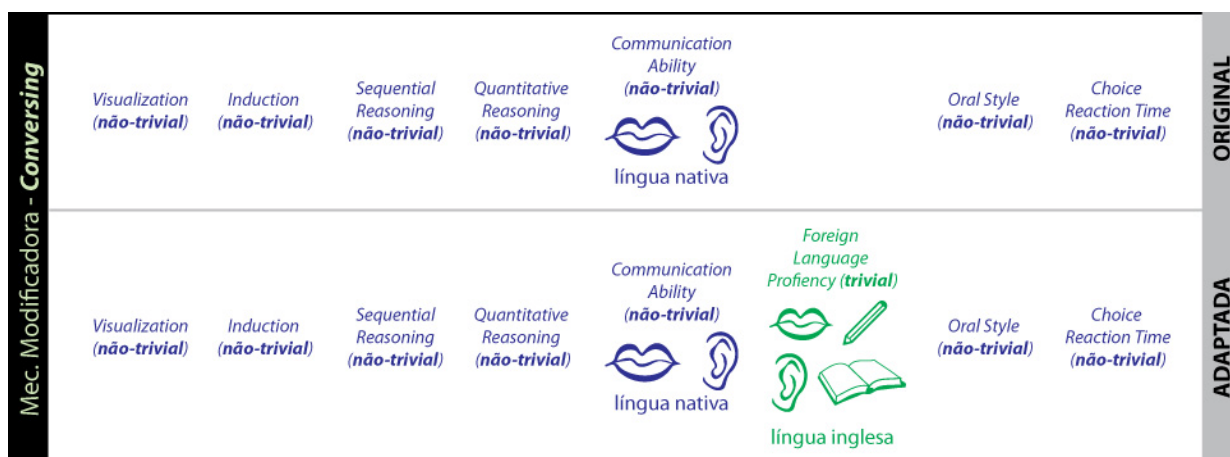


Figura 6.10 – Adaptação da Mecânica *Conversing* (nos encontros de combate)

Fonte: Autoria própria.

- Mecânica Modificadora – *Arranging* (Figura 6.11)

Original: durante o combate, os jogadores ordenam e quantificam suas ações – *standard*, *move*, *minor*, *free* (habilidades não-triviais *Induction*, *Sequential* e *Quantitative Reasoning*), acessando informações escritas em inglês, tanto das cartas de poderes quanto da ficha de personagem (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

Adaptada: durante o combate, os jogadores **passam a falar em inglês** as informações das cartas de poderes e ficha de personagem (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

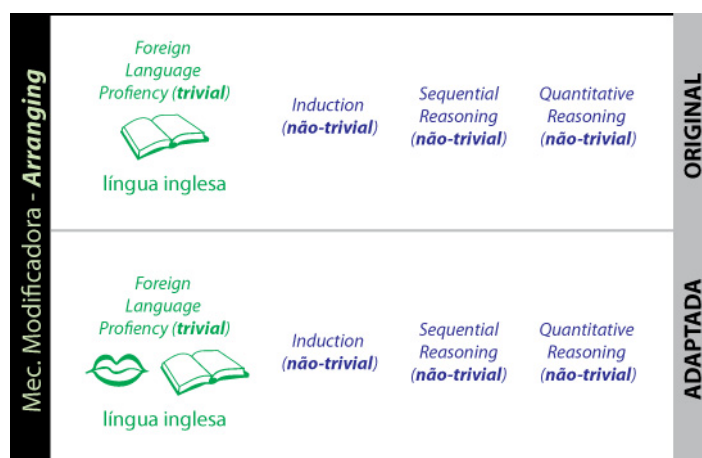


Figura 6.11 – Adaptação da Mecânica *Arranging*

Fonte: Autoria própria.

Nos momentos de Adquirir Tesouros

- Mecânica Modificadora – *Taking* (Figura 6.12)

Original: todo tesouro, além de ter um valor no mercado do jogo, possui um texto explicativo em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Este texto está relacionado à regra do jogo (habilidades não-triviais *Induction*, *Quantitative Reasoning*). Através da comunicação o jogador informa o que está fazendo com o tesouro (habilidade não-trivial *Communication Ability*).

Adaptada: todo tesouro, além de ter um valor no mercado do jogo, possui um texto explicativo em inglês. Este texto, relacionado à regra do jogo, pode passar a **ser lido** em voz alta **em inglês** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Através da comunicação o jogador passa a informar, **em inglês**, o que está fazendo com o tesouro.

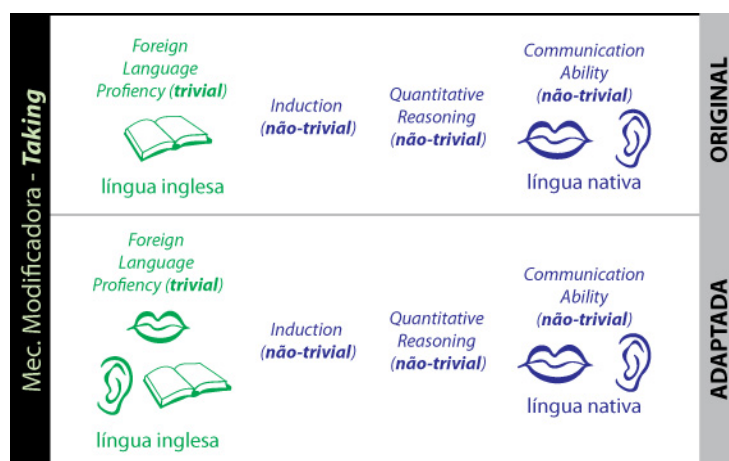


Figura 6.12 – Adaptação da Mecânica *Taking*

Fonte: Autoria própria.

- Mecânica Modificadora – *Trading* (Figura 6.13)

Original: qualquer tesouro de valor, no mercado do jogo, pode ser negociado. Seu valor está escrito em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Esta negociação está relacionada à regra do jogo e exige raciocínio quantitativo (habilidades não-triviais *Induction*, *Quantitative Reasoning*). Através da comunicação o jogador informa o que está fazendo com o tesouro (habilidade não-trivial *Communication Ability*). Esta mecânica pode exigir um determinado estilo de oralidade para ser executada, como a imitação ou tom de voz diferente (habilidade não-trivial *Oral Style*).

Adaptada: qualquer tesouro de valor, no mercado do jogo, pode ser negociado. Seu valor está escrito em inglês e pode ser **falado** aos jogadores **em inglês** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*). Esta negociação está relacionada à regra do jogo e exige raciocínio quantitativo. Através da comunicação o jogador informa o que está fazendo com o tesouro. O jogador passa a informar verbalmente, **em inglês**, a frase ou operações matemáticas de sua ação. Esta mecânica pode exigir um determinado estilo de oralidade para ser executada, como imitação ou tom de voz diferente.

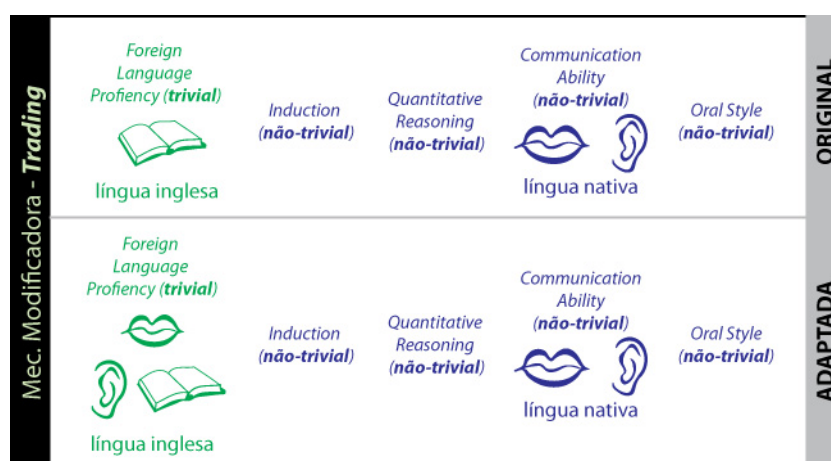


Figura 6.13 – Adaptação da Mecânica *Trading*

Fonte: Autoria própria.

Nos momentos Após Encontros

- Mecânica Modificadora – *Upgrading* (Figura 6.14)

Original: para cada nível que o personagem alcança, o jogador tem acesso a novos números e ao conteúdo, escritos em inglês (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*), de novos talentos e poderes que tem relação com as regras e que necessitam de raciocínio seqüencial e quantitativo na escolha (habilidades não-triviais *Induction*, *Sequential Reasoning* e *Quantitative Reasoning*).

Adaptada: para cada nível que o personagem alcança, o jogador tem acesso a novos números e ao conteúdo, escritos em inglês (que podem também serem **falados** aos jogadores também **em inglês**), de novos talentos e poderes, que conseqüentemente tem relação com as regras, e que necessitam de raciocínio seqüencial e quantitativo na escolha. O jogador passa a informar suas escolhas, **falando ou escrevendo em inglês** (habilidade trivial *Foreign Language Proficiency*).

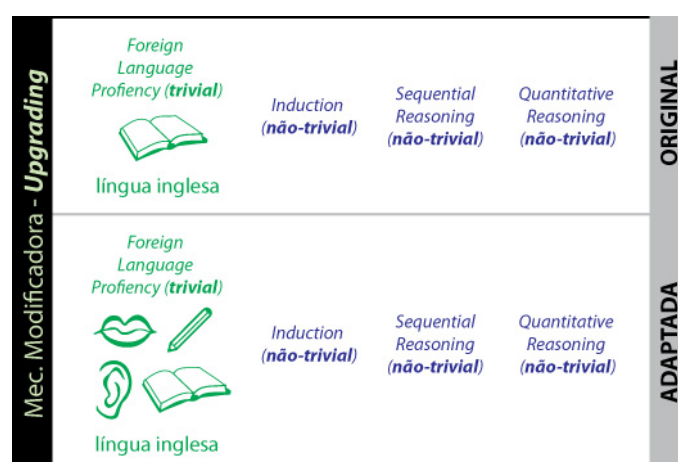


Figura 6.14 – Adaptação da Mecânica *Upgrading*

Fonte: Autoria própria.

Isso conclui a adaptação do jogo comercial *Dungeons & Dragons 4th Edition* para utilização em aula de um curso de língua inglesa nesta pesquisa. O resultado gráfico gerado e os detalhes da mudança de mídia para computador, projetor e software (que elimina fisicamente as miniaturas e os mapas), são apresentados na **seção 8**.

A próxima seção apresenta como foram elaboradas as perguntas para o questionário utilizado no experimento que teve como objeto, o jogo adaptado.

7 ELABORAÇÃO DO QUESTIONÁRIO DO EXPERIMENTO

Em busca de teorias que suportassem a elaboração de um questionário, capaz de obter informações sobre o envolvimento emocional dos participantes no experimento, esta pesquisa foi feliz em encontrar uma compilação extensa e detalhada sobre o assunto, na tese do pesquisador Järvinen (2008).

7.1 FONTE TEÓRICA

Não visando reescrever o que já foi escrito em 147 páginas com letras miúdas, na tese do pesquisador Järvinen (2008), esta seção resume o que há de mais importante para a compreensão do assunto e, conseqüentemente, para a elaboração do questionário do experimento desta pesquisa. Sendo assim, o resumo apresentado abaixo foi elaborado com informações extraídas da Parte III, da tese de doutorado do Järvinen (2008, p. 99-246), chamado de *Theory of Player Experience* (Teoria da Experiência do Jogador).

7.2 TEORIA DA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR

A teoria da experiência do jogador criada por Järvinen mostra que ao se analisar um jogador interagindo com o jogo e/ou com outro(s) jogador(es), entramos em uma área bastante complexa chamada de psicologia, onde a cognição humana também se encontra. Järvinen foca-se em três fenômenos psicológicos específicos: objetivos/metast (*goal*), emoções, e a reciprocidade entre o “próprio” (*self*) e “outro” (*other*) – onde “*self*” representa o próprio jogador e “*other*” outro jogador ou sistema de jogo. A relação entre estas três partes é que há uma tensão entre o “*self*” e o “*other*”, pois ambos podem compartilhar ou competir pelos mesmos objetivos/metast, e que o caminho para atingir tais objetivos/metast é cercado por emoções (Figura 7.1).

É importante salientar a preocupação do Järvinen com as questões de design envolvidas nesta área. O trecho citado abaixo resume bem um dos focos de sua pesquisa:

“Tem-se argumentado que a questão principal da ciência cognitiva é essencialmente um desafio de Design: Como projetar/criar (design) uma mente? Isto inclui traçar e antecipar os problemas potenciais que a mente teria que encarar, que tipos de considerações teriam que ser feitas etc. Este dilema está sobre nós quando consideramos as experiências do jogador, e por causa disto, nós estamos, de fato, analisando e projetando/criando (designing) jogadores ao invés de jogos.” (JÄRVINEN, 2008, p. 102) [tradução do autor]

Em outras palavras, Järvinen quer dizer que nós já sabemos, por exemplo, que um jogo é capaz de evocar emoções num jogador, mas é apenas entendendo como e porque estas emoções são geradas que talvez seja possível manipular/criar um jogo com o intuito de causar uma emoção desejada, ou seja, projetá-lo/criá-lo (*designing*).

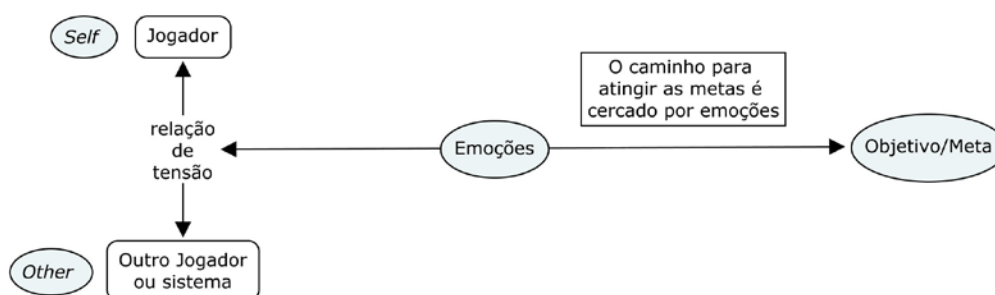


Figura 7.1 – Relação entre os três fenômenos psicológicos

Fonte: Autoria própria.

7.2.1 O que são Emoções?

Se aprofundando mais em uma das questões principais deste capítulo, surge uma pergunta: o que são emoções? Das muitas teorias vindas de inúmeros cientistas e pensadores que tentam definir a emoção, Damasio (1996, 2004 apud JÄRVINEN, 2008) diz que não existe pensamento puramente racional, sem que haja uma ação de prontidão que induz a natureza de emoções. Oatley & Jenkins (1996 apud JÄRVINEN, 2008) completam que emoções são motivadores para ação e um conjunto de estados emocionais é responsável por organizar repertórios prontos de ação. Por fim pode-se citar Järvinen que escreve: “do numero de teorias sobre emoções, pode ser concluído que a função central é guiar a razão,

fazer uma ponte entre não-esperado e desconhecido, e dar prioridades entre múltiplos objetivos/metast" (JÄRVINEN, 2008, p. 124) [tradução do autor]. Isto reforça a importância da emoção diante de qualquer atividade realizada por uma pessoa. As emoções também são chaves para outro termo muito importante que é encontrado na teoria: “entretenimento”.

7.2.2 O que é Entretenimento?

Entretenimento é a experiência de uma estimulação prazerosa (JÄRVINEN, 2008, p. 172), também é a fonte para a diversão (*enjoyment*). Sherry (2004 apud JÄRVINEN, 2008) argumenta que tal prazer também é uma forma de escapismo, capaz de aliviar da hiperestimulação ou subestimulação. O mesmo autor considera o entretenimento um constructo multifacetado que enfatiza prazer emocional, com a mídia fornecendo um escape para um mundo de fantasia onde emoções podem ser experimentadas, e por fim, enxerga entretenimento como fornecedor de tipos de gratificações tanto excitantes quanto relaxantes. Diversão, emoção e “estado-emocional-mantido” (*mood*) estão relacionados ao prazer (Ibid. p. 167) (ver figura 7.2). O que chama a atenção neste processo é que, onde a diversão é manifestada como “emoções e prazeres”, existe a chance do aprendizado, permitindo que se use o jogo como ferramenta pedagógica ao invés de puro entretenimento (Ibid. p. 176). Isto torna o entretenimento um fator crucial a ser medido durante a atividade realizada no experimento.

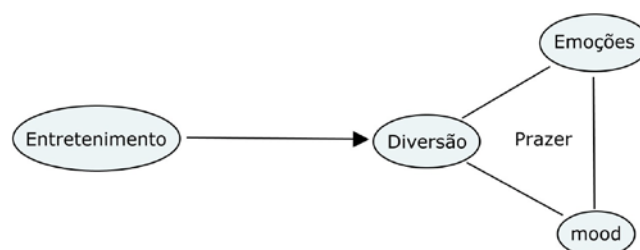


Figura 7.2 – Relações do entretenimento

Fonte: Autoria própria.

Dentro deste contexto, o RPG privilegia o subsistema psicológico do prazer "*being thus*" – sistema psicológico que se refere à emoções e cognição (Ibid. p. 172) – e subseqüentemente tende a privilegiar prazeres emocionais (Ibid. p. 175) – Prazer emocional: marcado com mais alívio, mais tristeza, mais ganância, e mais culpa do que prazer unitário em geral (Ibid. p. 174). Em outras palavras, o RPG permite o jogador simular um personagem, podendo assim experimentar emoções mais intensas ao se transportar junto para o local imaginário.

Devemos ficar atentos ao fato de que jogos em geral foram desenvolvidos para entreter o jogador. No entanto, nesta pesquisa, é importante lembrar que o RPG *D&D 4th Ed.* está sendo utilizado como ferramenta de ensino de língua inglesa dentro de uma sala de aula, e resta saber se o entretenimento causado pelo jogo, se houver, irá ou não conflitar com o plano traçado ou desejado pelos alunos de aprender inglês (prospecto).

7.2.3 Pré-requisitos para o entretenimento

Baseado em pré-requisitos gerais do entretenimento de Vorderer et al. (2004 apud JÄRVINEN, 2008), Järvinen apresenta os pré-requisitos para o entretenimento, ou seja, o que é necessário ocorrer com um indivíduo para que ele possa ser capaz de se entreter com uma atividade e conseqüentemente obter prazer. Järvinen (2008, p. 196-197) se apropria desta teoria e cria uma tabela com os pré-requisitos para ocorrer encontros de jogos:

- Vontade de aceitar as regras do jogo, especialmente metas, punições e recompensas, e sua personificação nos elementos do jogo, e o comportamento subseqüente do sistema de jogo.
- Afinidade e empatia com os *goal-of-self* [o objetivo pessoal no jogo] e *components-of-self* [os componentes de manuseio pessoal

do jogo]. *Character-of-self* [a personagem controlada no jogo] funciona como um meio para alcançar os *goals-of-self*.

- Capacidade e desejo de relacionar-se com metas (*goal*); metas se tornam unificados com o *self*, também se relaciona com interação direta / mediada com outros jogadores, ou seja, relações sociais.
- Desejar / se sentir transportado e permanecer no mesmo local de ação dos outros jogadores.
- Interesse no elemento "tema" do jogo, e em sua retórica particular utilizada.
- Desejo de jogar bem e/ou vontade de apreciar o desempenho de outros jogadores.

Os seis itens acima descritos servem de base para a criação das perguntas do questionário (ver adiante), com o intuito de medir se a atividade realizada foi ou não prazerosa.

7.2.4 Tipos de emoções

Järvinen (2008) considera que, dentro da teoria cognitiva das emoções, o “modelo OCC” (Ortony, Clore e Collins) se aplica bem à natureza dos jogos, pois o modelo apresenta três campos distintos onde as emoções podem surgir. São elas (Ibid. p. 208-209):

- Agentes [emoções que surgem devido à ação do indivíduo – *self* – ou outra pessoa – *other*];
- Eventos [emoções que surgem devido à ocorrência de um evento];
- Objetos [emoções que surgem através da interação com um objeto].

Dentro destes três campos, há cinco tipos (ou grupos) de emoções (Ibid. p. 211-213):

- Emoções de “Bem-Estar” (presente entre agentes e eventos)
- Emoções de “Fortuna-de-outros” (presente em eventos)
- Emoções “Baseadas em Prospecto” (presente em eventos)
- Emoções de “Atribuição” (presente em agentes)
- Emoções de “Atração” (presente em objetos)

Dentro de cada grupo acima há um conjunto de emoções. No entanto, esta pesquisa irá apenas medir as emoções pertencentes aos três primeiros, pois Järvinen argumenta que “os esforços para criar a proposta do ‘estado emocional mantido’ (chamado de *mood* ou humor) para um projeto de jogo, deve começar a partir das emoções de bem-estar, e avançar para outros tipos - especialmente as emoções baseadas em prospecto e fortuna-de-outros” (Ibid. p. 216). As emoções selecionadas, dos três primeiros grupos, estão apresentadas abaixo:

- Emoções de “Bem-Estar”
 - Alegria (*joy*): Satisfeito com um evento desejável.
 - Angústia (*distress*): Insatisfeito com um evento desejável.
 - Perda (*loss*): Insatisfeito com um evento indesejável de perda.
- Emoções de “Fortuna-de-outros”
 - Feliz-por (*happy-for*): (benevolência) Satisfeito com um evento presumido a ser desejável para alguém.
 - Pena-de (*sorry-for*): (benevolência) Insatisfeito com um evento presumido a ser indesejável para alguém.

- Ressentimento (*resentment*): (malevolência) Insatisfeito com um evento presumido a ser desejável para alguém.
- Satisfação maliciosa (*gloating*): (malevolência) Satisfeito com um evento presumido a ser indesejável para alguém.
- Emoções “Baseadas em Prospecto”
 - Esperança (*hope*): Satisfeito com um prospecto de um evento desejável.
 - Medo (*fear*): Insatisfeito com um prospecto de um evento indesejável.
 - Satisfação (*satisfaction*): Satisfeito com a confirmação do prospecto de um evento desejável.
 - Medos-confirmados (*fears-confirmed*): Insatisfeito com a confirmação do prospecto de um evento indesejável.
 - Alívio (*relief*): Satisfeito com a desconfirmação do prospecto de um evento indesejável.
 - Desapontamento (*disappointment*): Insatisfeito com a desconfirmação do prospecto de um evento desejável.
 - Choque (*shock*): (inesperado+indesejável).
 - Surpresa prazerosa (*pleasant surprise*): (inesperado+desejável).
 - Suspense (*suspense*): (esperança+medo+incerteza).
 - Resignação (*resignation*): (indesejabilidade+inevitabilidade).
 - Desespero (*hopelessness*): (indesejabilidade+irreversibilidade).

7.2.5 Elaboração do questionário do experimento.

Nesta pesquisa, utiliza-se o mesmo tipo de questionário utilizado por Oliveira (2010), ou seja, com perguntas fechadas e escala de diferencial semântico. A explicação pela opção da utilização do questionário, o qual evita possíveis inibições e não influencia na resposta dos participantes, é dada por Dencker e Viá (2001 apud OLIVEIRA, 2010). Eles citam que o questionário visa obter informações através das respostas assinaladas diretamente pelo participante entrevistado, sem um contato maior com o pesquisador, diferentemente da entrevista, na qual há um contato entre o participante entrevistado e o pesquisador. Duarte e Barros (2005 apud OLIVEIRA, 2010) escreveram que a vantagem da utilização de perguntas fechadas está na padronização das respostas (que facilitam a comparação entre as respostas), na limitação da possibilidade de interpretação e erro do entrevistado, na praticidade de aplicação a um grande número de entrevistados e na facilidade de replicação.

Esta técnica de coleta de dados, chamada de “escalas de diferencial semântico”, permite que o questionado “marque” em uma escala que vai de um conceito extremo a outro, um valor que corresponda à sua opinião sobre o objeto estudado.

Nesta pesquisa, foram aplicados dois tipos de questionário (um para cada atividade do experimento) com 15 (quinze) perguntas cada. As diferenças entre eles estão marcadas por asteriscos. Os objetivos dos questionários são:

- Identificar o tipo de participante, envolvendo sexo, idade e escolaridade – 3 (três) perguntas;
- Analisar se os participantes atingiram os pré-requisitos para se entreterem durante a atividade do experimento – 6 (seis) perguntas;
- Analisar quais emoções os participantes sentiram durante a atividade do experimento – 6 (seis) perguntas.

Deste modo, pretende-se verificar se o entretenimento ocorre, ou seja, se a diversão foi manifestada através de emoções e prazeres. E, segundo Järvinen (2008, p. 176), caso isto tenha acontecido, existe a chance do aprendizado (que não será quantificado nesta pesquisa), permitindo o jogo ser usado como ferramenta pedagógica ao invés de puro entretenimento.

- Perguntas 01 a 03 – Identificar o tipo de participante

01. Qual o seu sexo?

[M] [F]

02. Qual a sua idade?

[18 - 20] [21 - 25] [26 - 30] [31- 35] [36 +]

03. Qual a sua escolaridade?

[fundamental] [ensino médio] [superior incompleto] [sup. completo] [pós-graduado]

- Perguntas 04 a 09 – Identificar se os pré-requisitos do entretenimento foram cumpridos durante a atividade.

A seguir, apresentam-se novamente as teorias acompanhadas das perguntas que identificam se os pré-requisitos para entretenimento foram cumpridos:

Teoria para a pergunta nº4: Vontade de aceitar as regras do jogo, especialmente metas, punições e recompensas, e sua personificação nos elementos do jogo, e o comportamento subsequente do sistema de jogo.

04. Quanta disposição (boa-vontade) você teve em aceitar o método _____ * nesta atividade?

Nenhuma [1] [2] [3] [4] [5] Muita

(*do livro / *do jogo)

Teoria para a pergunta nº5: Afinidade e empatia com os *goal-of-self* [o objetivo pessoal no jogo] e *components-of-self* [os componentes de manuseio pessoal do jogo]. *Character-of-self* [a personagem controlada no jogo] funciona como um meio para alcançar os *goals-of-self*. (Para se elaborar uma pergunta capaz de incluir ambas as atividades do experimento, com jogo e sem jogo, foi levado em consideração o pré-requisito geral de entretenimento: “afinidade e empatia com personagens”, de Vorderer (2004 apud JÄRVINEN, 2008, p. 196).

05. Quanta empatia (afeição) você teve com a personagem que você representou nesta atividade?

Nenhuma [1] [2] [3] [4] [5] Muita

Teoria para a pergunta nº6: Capacidade e desejo de relacionar-se com metas (*goal*); metas se tornam unificados com o *self* (interesses do jogador); também se relacionam com interação direta / mediada com outros jogadores, ou seja, relações sociais.

06. Quanta timidez (vergonha) ou falta de vontade você teve em interagir com os colegas durante esta atividade?

Muita [1] [2] [3] [4] [5] Nenhuma

Teoria para a pergunta nº7: Desejar / se sentir transportado e permanecer no mesmo local de ação dos outros jogadores.

07. Quanto você desejou e/ou se sentiu transportado para dentro desta atividade?

Nada [1] [2] [3] [4] [5] Muito

Teoria para a pergunta nº8: Interesse no elemento "tema" do jogo, e em sua retórica particular utilizada.

08. Quanto interesse você tem pelo tema de _____ * tratado nesta atividade?

Nenhum [1] [2] [3] [4] [5] Muito

(* cotidiano/ *fantasia medieval)

Teoria para a pergunta nº9: Desejo de jogar bem e/ou vontade de apreciar o desempenho de outros jogadores.

09. Quanto desejo você teve em se sair bem, ou desejou ver um colega se sair bem, durante esta atividade?

Nenhum [1] [2] [3] [4] [5] Muito

- Perguntas 10 a 15 – Identificar as emoções sentidas

Abaixo, apresentam-se novamente as teorias seguidas das perguntas que identificam quais emoções foram sentidas e em qual intensidade.

Teoria para a pergunta nº10: Emoções de “Bem-Estar”

- Alegria (*joy*): Satisfeito com um evento desejável.
- Angústia (*distress*): Insatisfeito com um evento desejável.

O evento desejável poderia ser tanto o aprendizado quanto o entretenimento, mas como esta pesquisa não foca diretamente no aprendizado, esta teoria permite elaborar a pergunta nº 10. Esta mesma pergunta também é capaz de verificar se as respostas anteriores, sobre os pré-requisitos para entretenimento, podem ou não serem confirmadas.

10. Quanto você se entretiu durante esta atividade?

Nada [1] [2] [3] [4] [5] Muito

- Perda (*loss*): Insatisfeito com um evento indesejável de perda.

Não foi elaborada uma pergunta para “perda”, pois se subentende que nada terá sido perdido, além do tempo, durante a atividade do experimento.

Teoria para as perguntas nº11 e 12: Emoções de “Fortuna-de-outros”

- Feliz-por (*happy-for*): (benevolência) Satisfeito com um evento presumido a ser desejável para alguém.
- Pena-de (*sorry-for*): (benevolência) Insatisfeito com um evento presumido a ser indesejável para alguém.
- Ressentimento (*resentment*): (malevolência) Insatisfeito com um evento presumido a ser desejável para alguém.
- Satisfação maliciosa (*gloating*): (malevolência) Satisfeito com um evento presumido a ser indesejável para alguém.

As emoções de benevolência são opostas às de malevolência. É possível verificar isto ao se comparar a emoção “Feliz-por” com a emoção “Ressentimento”, onde existe uma satisfação ou insatisfação se referente ao mesmo evento presumido a ser desejável para alguém. O mesmo ocorre com a emoção “Pena-de” e “Satisfação maliciosa”, com uma diferença de que a satisfação ou insatisfação se refere a um evento presumido a ser indesejável para alguém.

11. Quando seus colegas foram bem-sucedidos em acertar o inglês, como você se sentiu?

Ressentido [1] [2] [3] [4] [5] Feliz

12. Quando seus colegas foram mal-sucedidos em acertar o inglês, como você se sentiu?

Feliz [1] [2] [3] [4] [5] com Pena

Perceba que estas duas perguntas acima (11 e 12) possuem valências opostas. Por exemplo:

Se o aluno ficar feliz (valência positiva “+”) em ver seus colegas serem bem-sucedidos em acertar o inglês, é provável que ele se sinta com pena (valência negativa “-”), quando os colegas forem mal-sucedidos em acertar o inglês.

Se a resposta 11 ([4] [5]), espera-se a resposta 12 ([4] [5]).

Se o aluno estiver ressentido (-) em ver seus colegas serem bem-sucedidos em acertar o inglês, é provável que ele se sinta feliz (+) quando os colegas forem mal-sucedidos em acertar o inglês.

Se a resposta 11 ([1] [2]), espera-se a resposta 12 ([1] [2]).

Teoria para as perguntas nº13, 14 e 15: Emoções “Baseadas em Prospecto”

O prospecto relevante considerado nesta pesquisa é: o aluno possuir como o principal plano pessoal, ao ter se matriculado nas aulas de inglês, o aprendizado da língua inglesa. Portanto, as perguntas elaboradas com base nas emoções abaixo, terão como “evento desejável” o aprendizado da língua inglesa. O “evento indesejável” seria então o não aprendizado.

Emoções que serão medidas na pergunta nº13:

- Esperança (*hope*): Satisfeito com um prospecto de um evento desejável.
- Medo (*fear*): Insatisfeito com um prospecto de um evento indesejável.

13. Antes do início da atividade, você estava mais com medo de não-aprender nada ou estava com mais esperança em aprender algo em inglês?

Medo em não aprender [1] [2] [3] [4] [5] Esperança em aprender

Emoções que serão medidas na pergunta nº14:

- Satisfação (*satisfaction*): Satisfeito com a confirmação do prospecto de um evento desejável.

- Medos-confirmados (*fears-confirmed*): Insatisfeito com a confirmação do prospecto de um evento indesejável.
- Alívio (*relief*): Satisfeito com a desconfirmação do prospecto de um evento indesejável.
- Desapontamento (*disappointment*): Insatisfeito com a desconfirmação do prospecto de um evento desejável.

14. Quanto você está satisfeito com o seu aprendizado de inglês após esta atividade?

Insatisfeito [1] [2] [3] [4] [5] Satisfeito

O interessante destas duas perguntas acima (13 e 14) é a possibilidade de uma análise das emoções comparando as suas valências (positivas e negativas), por exemplo:

Se o aluno tiver esperança (+) em aprender inglês antes do início da atividade e se ficar satisfeito (+) com o que aprender, ele se sentirá satisfeito.

Se as respostas 13 e 14 ([4] [5]), implica em “satisfação”.

Se o aluno tiver medo em não aprender nada de inglês (-) antes do início da atividade e se ficar insatisfeito (-) com o que aprender, o seu medo em não conseguir aprender será confirmado.

Se as respostas 13 e 14 ([1] [2]), implica em “medos-confirmados”.

Se o aluno tiver medo em não aprender nada de inglês (-) antes do início da atividade, mas se ficar satisfeito (+) com o que aprender, ele se sentirá aliviado.

Se as respostas 13 ([1] [2]) e 14 ([4] [5]), implica em “alívio”.

Se o aluno tiver esperança (+) em aprender inglês antes do início da atividade, mas se ficar insatisfeito (-) com o que aprender, ele se sentirá desapontado.

Se as respostas 13 ([4] [5]) e 14 ([1] [2]), implica em “desapontamento”.

Emoções que serão medidas na pergunta nº15:

- Choque (*shock*): (inesperado+indesejável).
- Surpresa prazerosa (*pleasant surprise*):
(inesperado+desejável).

15. O método com o _____ * nesta atividade de aprendizado te causou mais um choque desagradável ou uma surpresa prazerosa?

Choque Desagradável [1] [2] [3] [4] [5] Surpresa Prazerosa

(*livro / *jogo)

Perguntas para as teorias sobre as emoções de suspense, resignação e desespero não foram elaboradas por se tratarem de emoções compostas por outras emoções, o que dificulta a elaboração de uma pergunta precisa.

Esta seção se encerra com a justificativa teórica e a elaboração dos questionários utilizados no experimento. Para visualização dos questionários completos, ver “apêndice: questionários”.

Na seção seguinte é apresentado como o experimento da pesquisa foi criado com a utilização do jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado.

8 EXPERIMENTO COM O JOGO COMERCIAL *DUNGEONS & DRAGONS 4TH EDITION* ADAPTADO

Este experimento visa testar tanto uma aula tradicional de inglês quanto o jogo de RPG *D&D 4th Ed.* adaptado, seguido da aplicação do questionário criado. Com isto poderá verificar se: com a utilização do jogo em uma aula de inglês, é possível proporcionar mais entretenimento e mais emoção aos alunos do que uma aula tradicional.

8.1 DADOS DO EXPERIMENTO

- **Amostra da pesquisa:** Uma turma de 6 alunos (ambos os sexos) entre 18 e 30 anos de idade iniciando o primeiro módulo de língua inglesa.
- **Objeto de estudo** (tipo de aula):
 - Aula com jogo de *RPG D&D 4th Edition* adaptado.
- **Grupo de controle** (tipo de aula):
 - Aula de inglês com método tradicional (livro + CD)

8.2 VARIÁVEIS

Para a realização do experimento, faz-se necessário definir as variáveis independentes, as variáveis dependentes e as variáveis de controle capazes de influenciar o resultado da pesquisa.

- **Variáveis independentes:** aula tradicional e aula com jogo.
- **Variáveis dependentes:** emoções sentidas pelo mesmo grupo de alunos durante os dois tipos de aula.
- **Variáveis de controle:**
 - Duração das aulas: 150 minutos cada.
 - Aulas dadas para o mesmo grupo no mesmo local e horário.

8.3 CONTEÚDO EXPERIMENTAL SELECIONADO

- **Aula convencional:** Os alunos terão sua primeira aula com a unidade 1 do método tradicional de ensino de inglês, oferecido pela escola de línguas. O tempo de duração médio desta unidade é de 150 minutos.
- **Aula com jogo:** A segunda aula será dada com uma aventura introdutória pronta e adaptada do jogo de *RPG D&D 4th Edition*. O tempo de duração médio desta atividade é de 150 minutos.

8.4 ADAPTAÇÃO DA NOVA MÍDIA AO JOGO DE *RPG D&D 4TH EDITION*

A eliminação física das miniaturas e mapas (ver **seção 6**) foi feita com a utilização de um computador, um projetor, um *software* e material gráfico digital. Graças a uma característica única, raramente encontrada nos outros RPGs comerciais, o jogo de *RPG Dungeons & Dragons 4th Edition* disponibiliza muito material gráfico (textos e ilustrações) e aventuras prontas para que os mestres de jogo possam utilizar. Combinando este conteúdo gráfico com as **ferramentas gratuitas** do *software RPTools* (*MapTool* e *TokenTool*) foi possível criar a experiência de jogo em sala de aula de acordo com as interferências realizadas nas mecânicas do jogo.

Observação: Até a data da conclusão desta pesquisa, os equipamentos citados acima foram os que apresentaram maior facilidade de acesso em termos de custo, transporte e instalação. Isto não impede que outras tecnologias possam ser utilizadas, como por exemplo, lousas e mesas digitais, bem como qualquer outra ferramenta tecnológica que possa vir permitir uma melhor interação entre jogo e jogador.

8.4.1 Materiais utilizados na aula com jogo

- Aventura pronta de 8 páginas chamada “Sob a vila de Harken” (*Beneath the village of Harken: An adventure*) contida dentro do livro de introdução ao *D&D 4th Edition “Role-playing Game Starter Set”*.

Este material pode ser encontrado em lojas especializadas de *hobby*, *cards*, *comics* ou *RPGs*. A aventura é composta por um diálogo introdutório, seguido de três encontros de combate entre personagens-jogadores e monstros. Ela também fornece cinco fichas de personagens, um para tipo de papel (*role*), e mapas de uma masmorra para os combates. Nos textos das páginas da aventura, há explicações de como o mestre deve conduzir os encontros, bem como textos descritivos e de diálogos para serem lidos ou parafraseados aos jogadores (Figuras 8.1 e 8.2).



Figura 8.1 – Capa do *Role-playing Game Star Set*.

Fonte: Wizards RPG Team (2008).

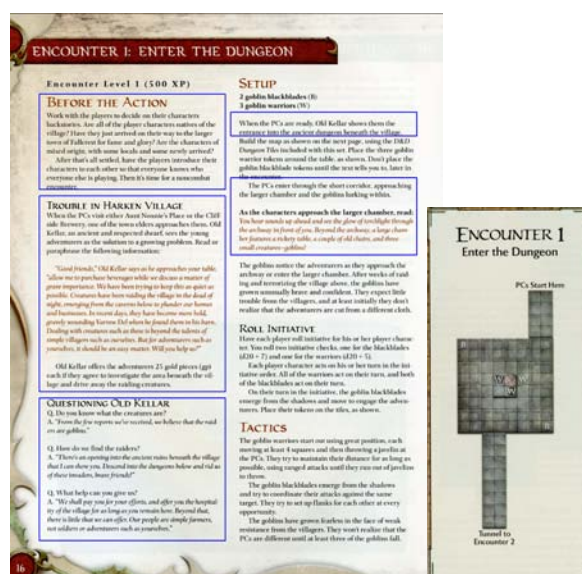


Figura 8.2 – Uma das páginas da aventura pronta

Fonte: Wizards RPG Team (2008).

- Material gráfico: Além do material gráfico pronto da aventura, também foram reunidas ilustrações e textos ilustrativos sobre monstros e objetos do mapa. O resultado gráfico final obtido foi criado graças ao *software* gratuito (Figuras. 8.6 a 8.10).
- Software RPTools (Figura 8.3): é um conjunto de ferramentas (*softwares*), disponibilizado gratuitamente na internet, que permite jogadores se conectarem on-line e jogarem jogos que utilizam

representações visuais (como tabuleiro e miniaturas e dados). Dentro do pacote, a ferramenta mais importante é chamada de *MapTool* (Figura 8.4), que permite a substituição dos *components-of-self, other, system* (tabuleiro e miniaturas), por imagens gráficas 2D. O texto também pode ser apresentado desde que ele seja importado ao programa como uma imagem. O *download* do programa pode ser feito através do site do desenvolvedor (<http://www.rptools.net>). Uma vez que tudo foi montado, o computador e o projetor entram em cena.



Figura 8.3 – Logomarca das ferramentas *RPTools*

Fonte: <http://www.rptools.net>



Figura 8.4 – Exemplo de tela do *MapTool*

Fonte: <http://www.rptools.net>

- Computador e Projetor: O software *MapTool* é executado duas vezes em um computador com a placa de vídeo configurada para estender o *desktop*. Uma das instâncias do *MapTool* é maximizada na tela do computador e a outra na tela do projetor, para que os alunos da sala de aula possam ver. O objetivo de se trabalhar com duas instâncias do *software*, ao mesmo tempo, é que é possível conectar uma a outra simulando a interação entre de um jogador e um mestre, permitindo assim que, na tela do mestre, possa se omitir informações de jogo ainda não descobertas pelo jogador.

- Material dos alunos: lápis, borrachas, conjunto de dados acrílicos para o jogo, e uma folha de personagem completa para cada aluno.

8.5 MÉTODO

O experimento consiste em dar dois tipos de aula de inglês. O primeiro tipo de aula contém a unidade 1 do método tradicional de ensino de inglês oferecido pela escola de línguas, e o segundo contém uma aventura introdutória pronta e adaptada do jogo de *RPG D&D 4th Edition*. Cada aula totaliza 150 minutos. Apesar de o experimento levar em consideração as habilidades de: **ouvir, ler, falar e escrever** em inglês, o mesmo visa apenas medir, através de um questionário entregue ao término de cada aula, o nível de entretenimento e a intensidade das emoções sentidas pelos alunos-jogadores durante as atividades (Figura 8.5).

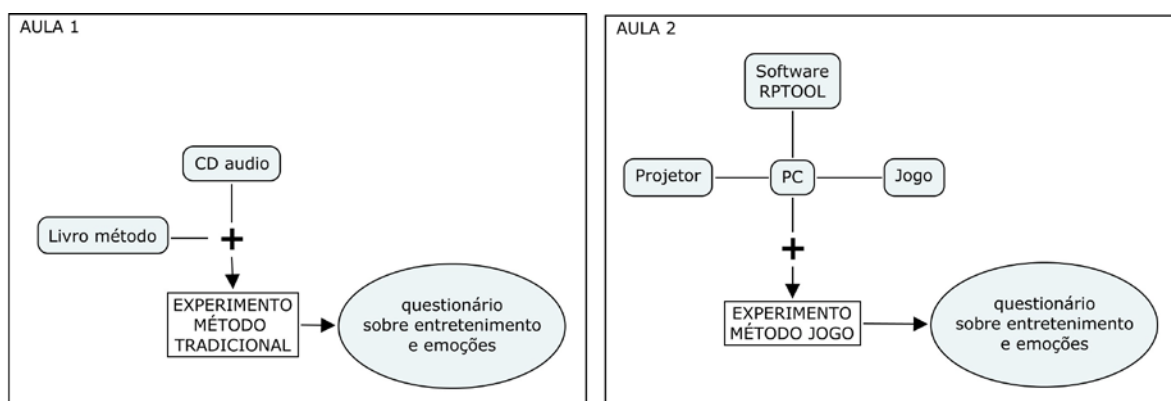


Figura 8.5 – Esquema do método do experimento da pesquisa

Fonte: Autoria própria.

- **Participantes envolvidos no experimento utilizando o método tradicional (AULA 1):** 1 (uma) turma de 6 alunos (ambos os sexos) entre 18 e 30 anos de idade iniciando o primeiro módulo de língua inglesa.
- **Participantes envolvidos no experimento utilizando o método jogo (AULA 2):** A mesma turma participante do experimento de método tradicional.

- **Professor:** O professor, que irá aplicar os experimentos, é também autor desta pesquisa, o qual, por motivos éticos e acadêmicos, permanecerá o mais imparcial possível em relação aos métodos aplicados.
- **Duração de cada aula:** 150 minutos (150')

8.5.1 AULA 1: Seqüência do experimento utilizando método tradicional

- 15' (tempo total $\Sigma 15'$): Apresentação dos personagens e tópicos contidos no livro. (Os personagens do livro servem de referência para a realização dos diálogos e ilustrações de eventos). – **escutar inglês.**
- 10' ($\Sigma 25'$): Introdução, utilizando mímica, de 6 (seis) *useful expressions* que serão utilizadas na aula, e escuta do áudio do CD. Alunos repetem o inglês. – **ler, escutar, falar inglês.**
- 5' ($\Sigma 30'$): Discussão sobre o que está acontecendo na primeira ilustração do livro. Perguntar se alguém sabe o que as duas personagens dizem em inglês. – **falar língua nativa.** Apresentar quais frases as pessoas dizem em inglês. – **escutar, falar inglês.**
- 15' ($\Sigma 45'$): Introdução, utilizando mímica, de vocabulário de 14 (quatorze) sentenças e frases sobre o possível diálogo realizado entre as duas personagens da ilustração e escuta do áudio do CD. – **escutar, falar inglês.**
- 5' ($\Sigma 50'$): Introdução do alfabeto e escuta do áudio do CD. – **escutar inglês.**

- 10' ($\Sigma 60'$): Conversação entre pares de alunos para a prática do alfabeto em inglês, utilizando como exemplo as letras de seus nomes. – **ler, falar inglês.**
- 15' ($\Sigma 75'$): Conversação entre trios de alunos para a prática do inglês, utilizando como exemplo conteúdo aprendido na unidade 1. – **ler, escutar, falar inglês.**
- 15' ($\Sigma 90'$): Escrita de conversação para a prática de conversação em inglês, utilizando novo vocabulário de 10 (dez) sentenças e frases. – **escrever, ler, falar inglês.**
- 15' ($\Sigma 105'$): Introdução da gramática do *simple present tense* e escuta do áudio do CD. – **escrever, ler, escutar, falar inglês.**
- 5' ($\Sigma 110'$): Escuta do áudio do CD sobre gramática. – **escutar inglês.**
- 10' ($\Sigma 120'$): Falar e escutar o alfabeto. Escrever o alfabeto. Escuta do áudio do CD. – **escrever, escutar, falar inglês.**
- 30' ($\Sigma 150'$): Escrita de sentenças, 1 para cada verbo. Pronúncia das sentenças. – **escrever, falar inglês.**
- Término: Entrega do questionário para coleta de dados.

8.5.2 AULA 2: Seqüência do experimento utilizando método jogo

- 10' ($\Sigma 10'$): Apresentação do jogo e da função de cada personagem, e formação de duplas para escolha dos personagens. – **falar língua nativa.**

- 20' ($\Sigma 30'$): Introdução da aventura, Projeção do jogo utilizando o projetor. Explicação de funcionamento do *role-play*. Leitura e escuta do áudio introdutório da aventura. Fornecer vocabulário e gramática necessários para conversação – **ler, escutar, falar inglês**. (Figura 8.6).

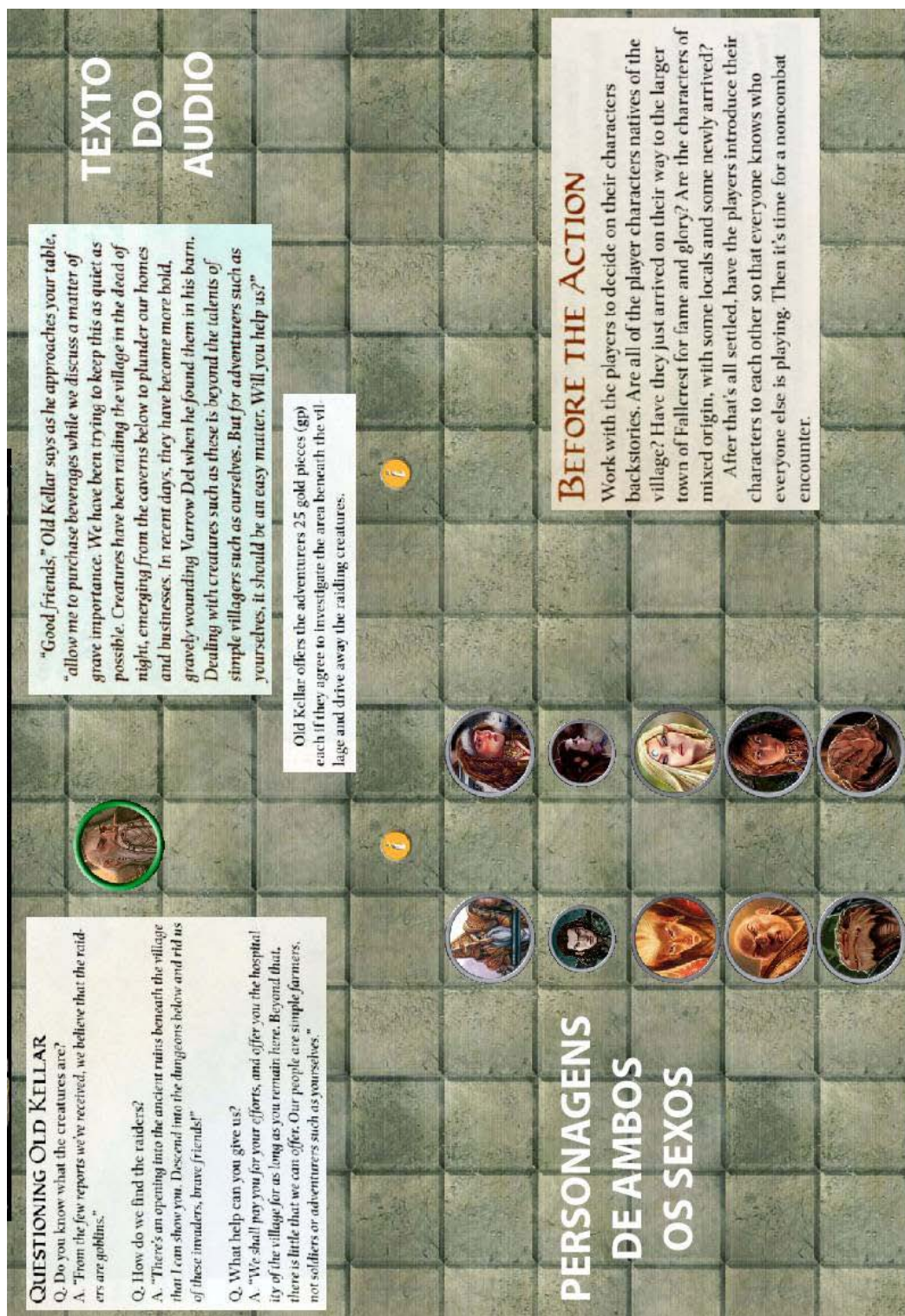


Figura 8.6 – Introdução da aventura

Fonte: Autoria própria.

- 35' ($\Sigma 65'$): Realização do primeiro encontro de combate. Explicar regras para o combate – **falar língua nativa**. Apresentar áudio do texto ilustrativo. Apresentar vocabulário do cenário e verbos de ações a serem realizadas. Introdução da gramática do *simple present tense*. Execução do combate em inglês – **ler, ouvir, falar inglês**. (Figura 8.7).

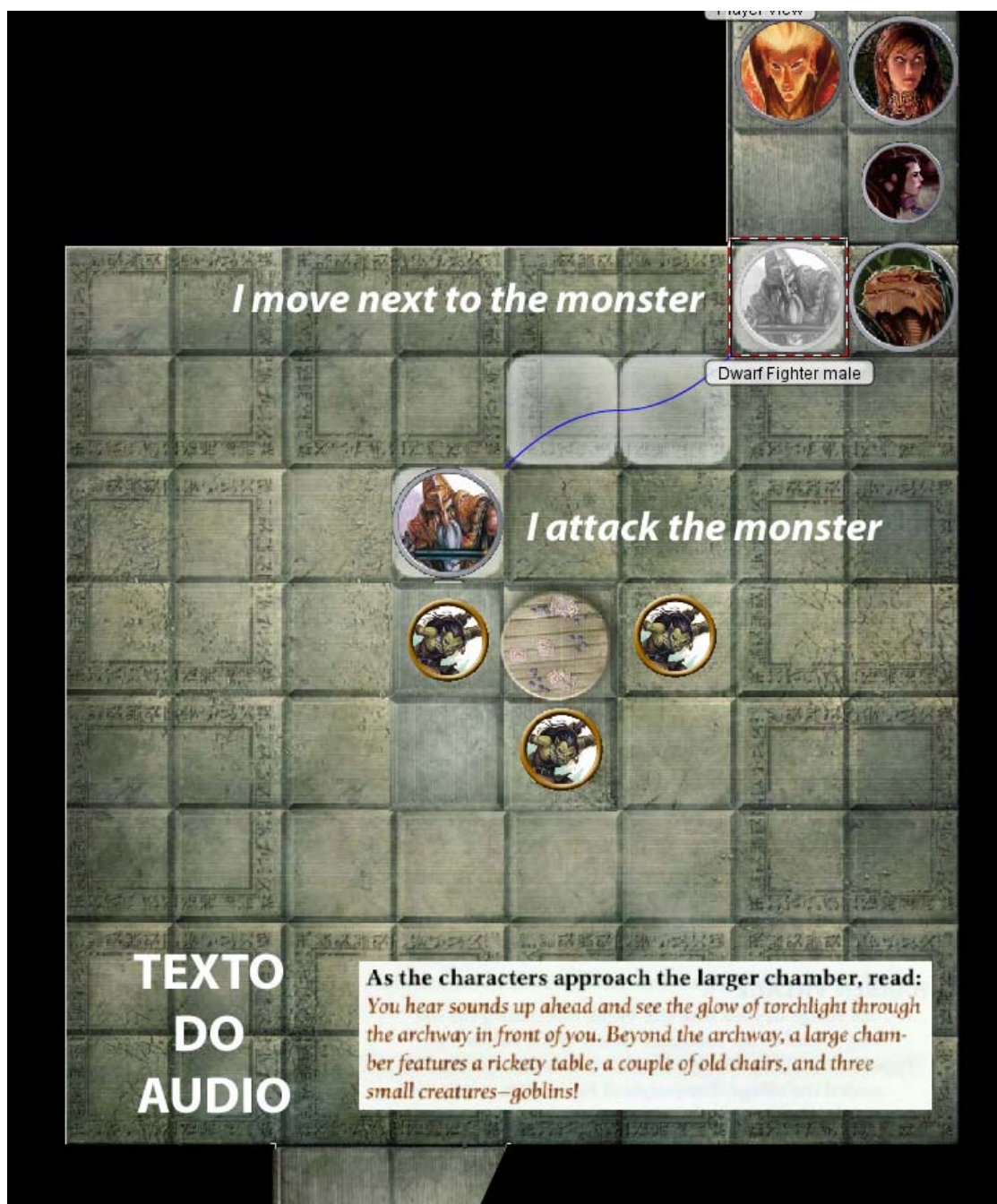


Figura 8.7 – Primeiro encontro de combate

Fonte: Autoria própria.

- 25' ($\Sigma 150'$): Realização do segundo encontro de não-combate (exploração do cenário). Explicar regras para exploração – **falar língua nativa**. Apresentar vocabulário do cenário e verbos de ações a serem realizadas. Revisão da gramática do *simple future tense*. Escrita e pronúncia das sentenças. – **escrever, falar inglês**. (Figura 8.10).



Figura 8.10 – Segundo encontro de não-combate
Fonte: Autoria própria.

- Término: entrega do questionário para coleta de dados.

Observação 1: provavelmente o terceiro encontro de combate não ocorrerá por falta de tempo, ficando como sugestão de atividade extracurricular para as próximas aulas, se assim for desejado pelos alunos.

Observação 2: o experimento passou por um teste piloto, o questionário não.

Isto conclui como ambos, tanto o jogo adaptado quanto a aula tradicional, serão aplicados no experimento. Uma vez colhidas as informações de cada aluno-jogador com os questionários, a próxima seção apresenta uma análise destes resultados obtidos.

9 ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS

Esta seção analisa os dados coletados em ambos os experimentos aplicados com os seis alunos. Devido a este número limitado de participantes na amostra não será aplicada estatística inferencial, por tanto, o que se segue é uma análise descritiva, na tentativa de apontar indicadores de cada caso.

9.1 TABULAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Para que os dados pudessem ser analisados, primeiramente eles foram tabulados. Desta forma as respostas dadas pelos alunos são facilmente visíveis nos quadros 9.1 a 9.6, adiante.

Os alunos do experimento foram nomeados com letras de “A” a “F” e as questões de ambos os testes, tanto usando o método tradicional com o livro e com o jogo, são comparadas.

As questões foram agrupadas em três grupos, sendo que o terceiro foi subdividido em outras três partes.

- 1) Pré-requisitos para Entretenimento: as questões de 04 a 09 verificam se os pré-requisitos para entretenimento foram cumpridos.
- 2) Confirmação de Entretenimento: a questão 10 é responsável por mostrar o nível de entretenimento atingido na atividade.
- 3) Emoções: as questões de 11 a 15 indicam as emoções sentidas durante a atividade. Dentro deste grupo, as questões 11 e 12 estão também agrupadas por se tratarem de emoções opostas. E as questões 13 e 14, são questões *linkadas* por serem capazes de fornecer outros quatro tipos de emoções (ver **seção 7**).

Para facilitar a visualização dos dados nos quadros uma cor cinza foi colocada sobre as opções do indicador “3”, que podem ter representado dúvidas, imparcialidade ou um nível médio na opção do aluno diante das questões.

ALUNO A															
Sexo															
M															
F															
Idade															
18-20															
21-25															
26-30															
31-35															
36+															
Escolaridade															
fundamental															
médio															
sup. incomp.															
superior															
pós-grad.															

AULA: MÉTODO LIVRO															
Pré-requisitos para Entretenimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretenimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas			
	Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15	
	1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável	
	2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1	
	3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2	
	4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3	
	5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4	
	Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito		Muito		Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito	Prazer	

AULA: MÉTODO JOGO															
Pré-requisitos Entretenimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretenimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas			
	Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15	
	1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável	
	2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1	
	3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2	
	4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3	
	5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4	
	Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito		Muito		Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito	Prazer	

Quadro 9.1 – Dados do Aluno “A”

Fonte: Autoria própria.

- AULA: Método Livro – A atividade lhe proporcionou um nível alto de entretenimento, o qual foi confirmado pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, mas não soube como se sentiu quando eles erraram. Tinha medo em não aprender nada, e com o término da atividade não se considerou satisfeito nem insatisfeito com seu aprendizado. Por fim, o método com a aula tradicional não foi uma surpresa prazerosa nem um choque desagradável, ou seja, indiferente.
- AULA: Método Jogo – A atividade também lhe proporcionou um nível alto de entretenimento, o qual foi confirmado pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, mas não soube como se sentiu quando eles erraram. Tinha menos medo em não aprender nada, e com o término da atividade não se considerou satisfeito nem insatisfeito com seu aprendizado. No entanto, a “aula jogo” foi considerada uma **surpresa prazerosa**.

ALUNO B

Sexo

M

F

Idade

18-20

21-25

26-30

31-35

36+

Escolaridade

fundamental

médio

sup. incomp.

superior

pós-grad.

AULA: MÉTODO LIVRO

Pré-requisitos

Entretimento

Q. 04

Q. 05

Q. 06

Q. 07

Q. 08

Q. 09

Nenhuma

Nenhuma

Muita

Nada

Nenhum

Nenhum

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

5

Muita

Muita

Nenhuma

Muito

Muito

Muito

Confirmação de

Entretimento

Q. 10

Nada

1

2

3

4

5

Muito

Emoções

Questões opostas

Questões linkadas

Q. 11

Q. 12

Q. 13

Q. 14

Q. 15

Ressentido

Feliz

Medo

Insatisfeito

Desagradável

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

Feliz

com Pena

Esperança

Satisfeito

Prazer

AULA: MÉTODO JOGO

Pré-requisitos

Entretimento

Q. 04

Q. 05

Q. 06

Q. 07

Q. 08

Q. 09

Nenhuma

Nenhuma

Muita

Nada

Nenhum

Nenhum

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

5

Muita

Muita

Nenhuma

Muito

Muito

Muito

Confirmação de

Entretimento

Q. 10

Nada

1

2

3

4

5

Muito

Emoções

Questões opostas

Questões linkadas

Q. 11

Q. 12

Q. 13

Q. 14

Q. 15

Ressentido

Feliz

Medo

Insatisfeito

Desagradável

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

Feliz

com Pena

Esperança

Satisfeito

Prazer

Quadro 9.2 – Dados do Aluno “B”

Fonte: Autoria própria.

- AULA: Método Livro – A atividade lhe proporcionou um nível alto de entretenimento, o qual foi confirmado pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, e se sentiu com pena quando eles erraram, concordando assim com as emoções opostas. Tinha esperança em aprender, e com o término da atividade estava satisfeito com seu aprendizado, gerando assim a emoção “satisfação”. Por fim, o método com a aula tradicional não foi uma surpresa prazerosa nem um choque desagradável, ou seja, indiferente.
- AULA: Método Jogo – A atividade lhe proporcionou um nível alto de entretenimento, o qual foi confirmado pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, **mas não soube como se sentiu quando eles erraram**. Tinha esperança em aprender, e com o término da atividade não se considerou satisfeito nem insatisfeito com seu aprendizado, **provavelmente não sentindo satisfação**. No entanto, a “aula jogo” foi considerada uma **surpresa prazerosa**.

ALUNO C															
Sexo															
M															
F															
Idade															
18-20															
21-25															
26-30															
31-35															
36+															
Escolaridade															
fundamental															
médio															
sup. incomp.															
superior															
pós-grad.															

AULA: MÉTODO LIVRO															
Pré-requisitos Entretimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas			
	Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15	
	1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável	
	2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1	
	3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2	
	4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3	
	5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4	
	Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito		Muito		Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito	Prazer	

AULA: MÉTODO JOGO															
Pré-requisitos Entretimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas			
	Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15	
	1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável	
	2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1	
	3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2	
	4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3	
	5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4	
	Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito		Muito		Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito	Prazer	

Quadro 9.3 – Dados do Aluno “C”

Fonte: Autoria própria.

- AULA: Método Livro – A atividade lhe proporcionou um nível médio de entretenimento, o qual foi confirmado pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, mas não soube como se sentiu quando eles erraram. Tinha esperança em aprender, e com o término da atividade não se considerou satisfeito nem insatisfeito com seu aprendizado. Por fim, o método com a aula tradicional não foi uma surpresa prazerosa nem um choque desagradável, ou seja, indiferente.
- AULA: Método Jogo – A atividade lhe proporcionou um **nível alto de entretenimento**, o qual foi **confirmado** pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, mas não soube como se sentiu quando eles erraram. Tinha medo em não aprender, mas com o término da atividade estava **satisfeito com seu aprendizado**, gerando assim a emoção “**alívio**”. A “aula jogo” foi considerada uma **surpresa prazerosa**.

ALUNO D														
Sexo														
M														
F														
Idade														
18-20														
21-25														
26-30														
31-35														
36+														
Escolaridade														
fundamental														
médio														
sup. incomp.														
superior														
pós-grad.														

AULA: MÉTODO LIVRO														
Pré-requisitos Entretimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas		
	Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15
	1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável
	2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1
	3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2
	4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3
	5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4
	Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito		Muito		Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito	Prazer
AULA: MÉTODO JOGO														
Pré-requisitos Entretimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas		
	Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15
	1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável
	2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1
	3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2
	4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3
	5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4
	Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito		Muito		Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito	Prazer

Quadro 9.4 – Dados do Aluno “D”

Fonte: Autoria própria.

- AULA: Método Livro – A atividade lhe proporcionou um nível médio de entretenimento, o qual foi confirmado pela Questão 10. É curioso analisar que o aluno se sentiu **ressentido** quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, mas não soube como se sentiu quando eles erraram. Não soube dizer se tinha esperança em aprender, mas com o término da atividade estava insatisfeito com seu aprendizado. Por fim, a aula tradicional foi um choque desagradável.
- AULA: Método Jogo – A atividade lhe proporcionou um **nível alto** de **entretenimento**, o qual foi **confirmado** pela Questão 10. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, e se sentiu com pena quando eles erraram, **concordando assim com as emoções opostas**. Tinha medo em não aprender, mas com o término da atividade estava **satisfeito com seu aprendizado**, gerando assim a emoção **“alívio”**. A “aula jogo” foi considerada uma **surpresa prazerosa**.

ALUNO F															
Sexo															
M															
F															
Idade															
18-20															
21-25															
26-30															
31-35															
36+															
Escolaridade															
fundamental															
médio															
sup. incomp.															
superior															
pós-grad.															

AULA: MÉTODO LIVRO															
Pré-requisitos	Entretimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas		
		Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15
		1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável
		2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1
		3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2
		4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3
		5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4
		Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito					Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito
AULA: MÉTODO JOGO															
Pré-requisitos	Entretimento	Q. 04	Q. 05	Q. 06	Q. 07	Q. 08	Q. 09	Confirmação de Entretimento	Q. 10	Emoções	Questões opostas		Questões linkadas		
		Nenhuma	Nenhuma	Muita	Nada	Nenhum	Nenhum		Nada		Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15
		1	1	1	1	1	1		1		Ressentido	Feliz	Medo	Insatisfeito	Desagradável
		2	2	2	2	2	2		2		1	1	1	1	1
		3	3	3	3	3	3		3		2	2	2	2	2
		4	4	4	4	4	4		4		3	3	3	3	3
		5	5	5	5	5	5		5		4	4	4	4	4
		Muita	Muita	Nenhuma	Muito	Muito	Muito					Feliz	com Pena	Esperança	Satisfeito

Quadro 9.6 – Dados do Aluno “F”

Fonte: Autoria própria.

- AULA: Método Livro – A atividade lhe proporcionou um nível médio de entretenimento, **mas assinalou um nível alto na Questão 10**. Sentiu-se feliz quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, mas não soube como se sentiu quando eles erraram. Tinha esperança em aprender, e com o término da atividade não sabia se estava satisfeito com seu aprendizado. Por fim, o método com a aula tradicional não foi uma surpresa prazerosa nem um choque desagradável, ou seja, indiferente.
- AULA: Método Jogo – atividade lhe proporcionou um nível médio de entretenimento, **mas assinalou um nível baixo na Questão 10**. É curioso analisar que o aluno se sentiu **ressentido** quando seus colegas foram bem sucedidos em acertar o inglês, e **com pena** quando os mesmos foram mal-sucedidos, o que **invalida as emoções sentidas nesta parte**. Tinha medo em não aprender, e com o término da atividade estava insatisfeito com seu aprendizado, gerando assim a emoção “**medo-confirmado**”. A “aula jogo” foi considerada um **choque desagradável**.

Os quadros apresentados acima puderam oferecer uma idéia geral de como cada aluno se comportou durante as duas atividades. No entanto, não mostra de maneira clara a visão geral dos dados e quais foram as mudanças mais significativas. Para tanto o item seguinte apresenta uma comparação mais detalhadas dos dados.

9.2 COMPARAÇÃO DOS DADOS

O quadro 9.7, no final desta seção, apresenta os dados comparativos das respostas obtidas nos dois métodos utilizados. Tais dados foram organizados na mesma seqüência das questões dos quadros anteriores. A ordem dos alunos também se manteve, ou seja, o aluno “A” possui o nível mais alto atingido nos pré-requisitos de entretenimento durante a atividade com o método tradicional de inglês, enquanto o aluno “F” ficou com o nível médio mais baixo. (Os cálculos foram feitos usando média aritmética simples).

Indicador ENTRETENIMENTO

Questões 01 a 09: Pré-requisitos

Questão 10: Confirmação

- **Aula: Método Livro**

Os alunos “A” e “B” atingiram um nível alto de entretenimento e mais tarde confirmaram isso na questão 10. Os alunos “C”, “D”, e “E” atingiram níveis médios, que também foram confirmados. Esta confirmação dos dados sugere que as questões 01 a 09 foram elaboradas adequadamente.

Incoerência: Em suas respostas, o aluno “F”, que atingiu um nível médio de entretenimento, confirmou um nível alto para o mesmo. Uma possível explicação para isso poderia ser a única resposta marcada a favor do pré-requisito para o entretenimento, obtida na questão 07 que mediu um alto nível de desejo e/ou sentimento de ter sido transportado para dentro da atividade.

- **Aula: Método Jogo**

De acordo com as mesmas questões analisadas anteriormente, agora durante a aula jogo, os mesmo alunos que atingiram os níveis médios, passaram a atingir níveis altos nos pré-requisitos para o entretenimento. Todos estes cinco alunos confirmaram isso na questão 10.

Incoerência: Novamente o aluno “F”, que atingiu um nível médio de entretenimento, desta vez confirmou um nível baixo para o mesmo. Uma possível explicação para isso poderia ser a resposta de baixo nível da questão 07. Isto pode ser um indicador de que, para o aluno “F”, o desejo e/ou sentimento de se sentir transportado para dentro da atividade é um fator crucial para se entreter.

Indicador EMOÇÕES

Questões 11 e 12: Emoções opostas

- **Aula: Método Livro**

As questões 11 e 12, responsáveis por medir se houve sentimentos benevolentes ou malevolentes em relação aos outros alunos (p. 147), não foram tão precisas em medir tais emoções. Isto ocorreu principalmente porque a questão 12 recebeu muitos indicadores de número “3”, representando um sentimento neutro, indiferente ou duvidoso, anulando assim, a oposição entre as respostas das questões em vigor. Excluindo o aluno “D”, todos os outros alunos se sentiram felizes quando presenciaram um colega ser bem-sucedido em acertar o inglês (questão 11). No entanto, apenas o aluno “B” foi coerente com este sentimento de felicidade, confirmado na questão 12, onde se sentiu com pena dos colegas que eram mal-sucedidos em acertar o inglês. Todos os outros ficaram indecisos.

Incoerência: O aluno “D”, segundo sua resposta para a questão 11, se sentiu ressentido quando os colegas foram bem-sucedidos em acertar o inglês, ou seja, indicou que teve um sentimento malevolente. Este

sentimento não foi confirmado na questão 12, pois não foi observada a sua definição sobre o que sentiu ao ver os colegas serem mal-sucedidos em acertar o inglês, quando se esperava que fosse sentir-se feliz.

- **Aula: Método Jogo**

Na aula jogo, o aluno “B”, que antes havia sido coerente com suas emoções, desta vez permaneceu indeciso em responder o que sentiu quando seus colegas foram malsucedidos em acertar o inglês. O mesmo ocorreu com os alunos “A”, “C” e “E”. O aluno “D”, que anteriormente tinha sido incoerente por se sentir ressentido, desta vez foi coerente com este sentimento de felicidade na questão 11, sentindo pena dos colegas que eram mal-sucedidos em acertar o inglês na questão 12.

Incoerente: No entanto o aluno “F” foi o único a marcar respostas opostas, ou seja, a incoerência está em se sentir ressentido com um evento positivo ocorrido com os colegas, e ao mesmo tempo se sentir com pena dos mesmos colegas ao serem mal-sucedidos durante o mesmo evento. O coerente seria se sentir, nesse ultimo caso, feliz.

Indicador EMOÇÕES

Questões 13 e 14: Emoções “linkadas”

- **Aula: Método Livro**

As questões 13 e 14 identificam emoções “linkadas” pelo fato de terem ligações umas com as outras, podendo apontar outros quatro tipos de emoções. O aluno “A” foi o único a se sentir com medo em não aprender nada de inglês com o método tradicional usando o livro. No entanto não foi possível confirmar se seu medo permaneceu ou se houve um alívio após a atividade. Os alunos “B”, “C”, “E” e “F” tinham esperança em aprender, mas apenas o “B” e o “E” opinaram sobre a sua satisfação em relação ao aprendizado, onde “B” se sentiu com “satisfação” após a atividade, e “E” se sentiu “desapontado”.

- **Aula: Método Jogo**

Aqui o aluno “A” que se manteve quase com as mesmas emoções, todos os outros se sentiram diferentes. O aluno “B”, que antes se sentiu com “satisfação”, desta vez não indicou que o mesmo tivesse ocorrido. Os alunos restantes apresentaram medo em não aprender nada com o jogo, mas apenas o aluno “F” obteve seu “medo-confirmado” ao responder que se sentiu insatisfeito com a atividade. Todos os outros três ficaram satisfeitos com o aprendizado, sentindo-se “aliviados”.

Indicador EMOÇÕES

Questão 15: Emoção de choque ou surpresa prazerosa

- **Aula: Método Livro**

Finalmente na questão 15, os alunos “A”, “B”, “C” e “F” ficaram indecisos em dizer se o método usando o livro causou mais um choque desagradável ou uma surpresa prazerosa. Porém os alunos “D” e “F” acharam que esse método foi mais um choque desagradável.

- **Aula: Método Jogo**

Ao término da atividade utilizando o método com o jogo, o aluno “F”, que durante o questionário apresentou algumas incoerências em suas respostas, considerou o método com o jogo um choque desagradável. Todos os outros alunos acharam que esse método foi mais uma surpresa prazerosa.

Resumidamente, esta análise indica que o método do jogo utilizado foi responsável por aumentar o nível de entretenimento da maioria dos jogadores, resultando, no geral, em emoções mais positivas. Na seção seguinte, será discutido o impacto desse resultado sob a luz das teorias apresentadas nesta pesquisa, assim como algumas outras considerações importantes.

AULA: MÉTODO LIVRO

	Pré-requisitos para Entretenimento	Questões 01 - 09			Confirmação de Entretenimento	Questão 10		Emoções	Questão 11		Questão 12			Questão 13		Questão 14		Emoção	Questão 15	
		Nível	Soma	Média		Nível	Valor		Valor	V.	Valor	V.		Valor	V.	Valor	V.		Valor	V.
Aluno A		Alto ▲	27	4,5		Alto ▲	5	ok	5	+	3	n/d	?	1	-	3	n/d	?	3	n/d
Aluno B		Alto ▲	25	4,2		Alto ▲	4	ok	5	+	4	-	ok	5	+	4	+	Satisfação	3	n/d
Aluno C		Médio —	19	3,2		Médio —	3	ok	5	+	3	n/d	?	5	+	3	n/d	?	3	n/d
Aluno D		Médio —	18	3,0		Médio —	3	ok	2	-	3	n/d	?	3	n/d	2	-	?	2	-
Aluno E		Médio —	17	2,8		Médio —	3	ok	4	+	3	n/d	?	5	+	2	-	Desapont.	2	-
Aluno F		Médio —	15	2,5		Alto ▲	5	!	5	+	3	n/d	?	4	+	3	n/d	?	3	n/d

AULA: MÉTODO JOGO

	Pré-requisitos para Entretenimento	Questões 01 - 09			Confirmação de Entretenimento	Questão 10		Emoções	Questão 11		Questão 12			Questão 13		Questão 14		Emoção	Questão 15	
		Nível	Soma	Média		Nível	Valor		Valor	V.	Valor	V.		Valor	V.	Valor	V.		Valor	V.
Aluno A		Alto ▲	27	4,5		Alto ▲	5	ok	5	+	3	n/d	?	2	-	3	n/d	?	4	+
Aluno B		Alto ▲	25	4,2		Alto ▲	5	ok	5	+	3	n/d	?	5	+	3	n/d	?	5	+
Aluno C		Alto ▲	26	4,3		Alto ▲	5	ok	5	+	3	n/d	?	2	-	5	+	Alívio	5	+
Aluno D		Alto ▲	24	4,0		Alto ▲	5	ok	4	+	4	-	ok	2	-	5	+	Alívio	5	+
Aluno E		Alto ▲	26	4,3		Alto ▲	5	ok	5	+	3	n/d	?	1	-	4	+	Alívio	5	+
Aluno F		Médio —	18	3,0		Baixo ▼	2	!	1	-	4	-	!	2	-	2	-	Medo-conf.	2	-

Legenda:	Nível	Média	Valor
	Alto ▲	> 3,5	5 ou 4
	Médio —	2,5 < m < 3,5	3
	Baixo ▼	< 2,5	2 ou 1

Legenda:	Valências	V.
	Emoção positiva	+
	Emoção negativa	-
	Sem emoção	n/d

Legenda:	Entret. confirmado	ok
	Emoção fraca	?
	Incoerente	!
	Mudança	

Quadro 9.7 – Tabela comparativa das respostas dos questionários

Fonte: Autoria própria.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa procurou contribuir com mais um estudo na área de jogos, RPG e educação. Ainda há muito que ser feito frente às constantes mudanças na área tecnológica e ao crescente entendimento dos conceitos sobre jogos e emoções, com uso na educação, permitindo assim a expansão deste trabalho.

10.1 UTILIZAÇÃO DE JOGO COMERCIAL

Graças à descoberta de inúmeras pesquisas na área da educação e do RPG, com o entendimento de como os novos alunos e jogadores do mundo de hoje se comportam frente às novas tecnologias tanto de entretenimento quanto de informação, sentiu-se a necessidade de analisar o design de um jogo comercial e de adaptá-lo para o uso em sala de aula. Detectou-se que este tipo de abordagem é algo, até então, não encontrado em outros registros acadêmicos.

10.2 MÉTODOS DE AKI JÄRVINEN

Esta pesquisa não poderia ter sido concluída caso o estudo detalhado sobre os métodos de análise de jogos e a teoria da experiência do jogador, desenvolvidos por Järvinen, não tivessem sido abordados. Esta análise abre muitas outras possibilidades de adaptação que infelizmente, por falta de tempo, esta pesquisa não pôde abordar, mas que podem surgir em trabalhos futuros. Por exemplo, um número impresso do jogo poderia estar acompanhado de sua forma escrita. Ou ainda, números obtidos com os dados rolados poderiam, ao invés disso, serem gerados por um software capaz de falar em inglês.

10.3 OBJETIVO GERAL

Diante do objetivo geral proposto por esta pesquisa:

Utilizar o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado, em sala de aula de um curso de inglês, e medir os dados qualitativos coletados sobre as emoções experimentadas pelos alunos. E por fim, fazer as devidas considerações sobre o tema.

Pode-se considerar que o experimento e a medição qualitativa, utilizando o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado, foi cumprido, pois a pesquisa pôde demonstrar que os alunos se sentiram entretidos e mais motivados durante a aula de inglês utilizando o jogo, permitindo qualificar algumas das emoções sentidas pelos alunos. Mesmo que isto tenha sido um indicador de resultado positivo da pesquisa, é importante ressaltar que qualificar emoções (e até mesmo quantificar) ainda é um processo complexo e que exige maiores estudos e experimentações.

10.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Em relação aos objetivos específicos:

- a) **Adaptar** o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition*;
- b) **Testar** o jogo, de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* adaptado;
- c) **Analisar** as emoções sentidas pelos jogadores durante o teste deste jogo adaptado.

Referente ao primeiro objetivo específico (a), a adaptação do jogo foi bem sucedida, pois permitiu que o mesmo fosse utilizado em sala de aula sem deixar de levar em consideração as habilidades de: ouvir, ler, falar e escrever em inglês. No entanto, o jogo poderia ter sido adaptado de outras maneiras com a utilização de mais recursos tecnológicos, como por exemplo, a lousa digital, software de reconhecimento de voz etc. Também poderia ter sofrido modificações drásticas em suas mecânicas de jogo, por exemplo, a forma tática do combate (que utiliza mapas e marcadores) poderia ser eliminada e substituída apenas por narração, resultando em uma mudança no segundo objetivo específico (b), ou seja, na maneira do jogo ser testado, que possivelmente poderia influenciar na capacidade do jogo gerar mais ou menos entretenimento e, conseqüentemente, emoções positivas ou negativas nos alunos-jogadores.

Ainda, dentro deste segundo objetivo específico, o experimento também poderia ter sido testado com um número maior de alunos e por um período maior de tempo, permitindo assim a realização de um cálculo estatístico

inferencial nos dados, o que poderia resultar em novas análises e descobertas. No entanto, para isto ocorrer, esta pesquisa necessitaria de mais tempo, o que operacionalmente é complicado tanto em relação ao tempo disponibilizado para a conclusão deste trabalho, quanto ao respeito das atividades dos alunos no contexto do calendário acadêmico da escola de inglês.

Já no terceiro objetivo específico (c), a análise das emoções poderia ter sido diferente, caso a coleta dos dados fosse diferente. Não se sabe se o questionário, utilizado para esta coleta de dados, possuía ou não perguntas muito complicadas (pois ele não passou por um teste piloto). E mais, frente ao complexo processo de qualificação de emoções, o questionário poderia ter, por exemplo, rostinhos felizes e tristes, no lugar dos números, para coletar as respostas das perguntas.

Por fim, referindo-se a este último objetivo específico, não se sabe qual foi o impacto que o perfil da amostra (idade, sexo e escolaridade) causou nos resultados do experimento, os quais poderiam ter sido diferentes no caso da aplicação do método em, por exemplo, crianças.

Estes desdobramentos na pesquisa indicam que a mesma poderia ter sido realizada de várias outras maneiras. Algumas destas opções podem ser visualizadas no quadro 10.1 no fim desta seção.

10.5 CONTRIBUIÇÃO AO DESIGN

Em relação à contribuição na área do design, esta pesquisa apresenta uma grande parte do método extenso e detalhado de análise de jogos criado pelo designer de jogos Aki Järvinen. O mesmo autor também contribuiu com uma vasta compilação teórica sobre questões envolvendo entretenimento e emoções, a qual permitiu a elaboração de um questionário que pudesse identificar tanto emoções quanto incoerências emocionais dos alunos-jogadores.

10.6 SUGESTÃO DE TRABALHOS FUTUROS

Publicação de artigos

Durante a fase de realização desta pesquisa, foi possível publicar, em um congresso científico do P&D em 2010, a seção de estudo que abordou o potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais. O mesmo pode ser feito com outras seções, principalmente as que reúnem material teórico, contendo, por exemplo, os requisitos de jogos educacionais comparado com o jogo comercial de RPG *Dungeons & Dragons 4th Edition* e uma publicação sobre a elaboração do questionário do experimento, sob a luz de teorias acerca de entretenimento e emoções. Também é possível elaborar um artigo que apresente os resultados desta pesquisa.

Medição de aprendizado com jogos na educação

Se o jogo foi capaz de entreter, emocionar e de gerar prazer aos jogadores, ao ser utilizado no ensino de língua inglesa, resta ainda analisar, se os alunos realmente aprenderam mais com este método do que o método de inglês tradicional. Caso se conclua que um método de ensino, utilizando apenas jogos, seja capaz de ensinar mais do que um método tradicional, é possível antever impactos significativos na educação, tanto de forma restrita no ensino de línguas, quanto de forma abrangente para outros vários ramos da educação.

Se esta mudança for passível de ser implementada, é bem provável que outros jogos, comerciais ou não, sejam envolvidos no processo, abrindo assim cada vez mais o leque para experimentações, tanto na área de design quanto em todas as outras áreas de conhecimento.

Continuidade

Por fim, esta pesquisa poderia ser continuada dentro do ramo da educação e do design seguindo as sugestões de aplicações e adaptações acima. Muito ainda poderia ser descoberto ao se isolar as variáveis como os elementos do jogo, mecânicas, o perfil dos alunos-jogadores, a tecnologia envolvida etc. Para isso, um quadro foi gerado com a finalidade de se obter uma visão do todo da pesquisa, com possíveis variáveis alternativas (Quadro 10.1). E com uma maior disponibilidade de tempo, um estudo mais aprofundado da qualificação (e se possível, uma quantificação) das emoções também pode ser realizado futuramente.

Objeto do Experimento - Jogo comercial de RPG D&D 4th Edition adaptado

Nome	Tema	Tipo	Ambiente	Interface	Aplicação
<i>D&D 4th</i>	Abstrato	Digital	2D	Contato direto	comercial
Ubongo	Competição	Esporte	3D	Gamepad	educacional
Basketball	Crime	Indoor/Outdoor		Joystick	com./educ.
Diablo	Desenho	Jogo de azar		Teclado	
Xadrez	Fantasia	Tabuleiro		Mouse	
	Ficção	Carta		Pen & Paper	
	Horror	Quebra-Cabeça		Expres. Verbal	
	Sociedade	RPG			
Outro	Outro	Outro	Outro	Outro	Outro

Adaptação

Método	Ambiente	Interface	Mecânicas	Aplicação
Aki Järvinen	2D	Contato direto	adaptadas	comercial
GOP	3D	Gamepad	modificadas	educacional
		Joystick	não alteradas	
		Teclado		
		Mouse		
		Pen & Paper		
		Expres. Verbal		
Outro	Outro	Outro	Outro	Outro

Variáveis do Experimento

Curso	Tempo	Local	Sexo	Idade	Escolaridade	Deficiência	Número	Tipos de Dados	Grupo de Controle
Biologia	1 aula	Escola	Maculino	até 12	Analfabeto	Sem deficiência	1	Quantitativo	Sim
Cidadania	2 aulas	Ar livre	Feminino	12 a 14	Fundamental	Cego	2	Qualitativo	Não
Artes	3 aulas	On-line		15 a 17	Ensino médio	Surdo	3		
Ed. Física	4 aulas	Local particular		18 a 20	Sup incompleto	def. mental	4		
Ed. Religiosa	5 aulas	Empresa		21 a 25	Sup.completo		5		
Ed. Sexual	6 aulas			26 a 30	Pós-graduado		6		
Física	7 aulas			31 a 35			até 10		
Geografia	8 aulas			36+			até 15		
História	9 aulas			idosos			até 20		
Línguas	10 aulas						até 30		
Matemática	11 aulas						até 40		
Português	12 aulas						40+		
Psicologia	13 aulas						50+		
Química	14 aulas						60+		
Outro	Outro	Outro				Outro	Outro	Outro	

Quadro 10.1 – Variáveis da pesquisa

Fonte: Autoria própria.

11 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHLERS, Robert; DRISKELL, James E. e GARRIS, Rosemary. Games, motivation, and learning: A research and practice model. **Simulation & Gaming**, December, 2002. Vol. 33 No. 4, p.441-467.

ALDRICH, Clark. **Learning by doing: a comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences**. São Francisco: Pfeiffer, 2005

BENITTI, Fabiane Barreto Vavassori; MOLLÉRI, Jefferson Seide. Utilização de um RPG no ensino de gerenciamento e processo de Desenvolvimento de Software. In: Congresso da SBC, Belém do Pará, PA, 12 a 18 de julho 2008. **Anais do XXVIII Congresso da SBC**, 2008. p.258-267.

BETTIOL, Eliana. Can learners be motivated to speak a foreign language through the use of games? **Linguagem em Discurso**, Tubarão, 2001. v.2 n.1, p.209-226, jul./dez.

BETTOCCHI, Eliane. **ROLE PLAYING GAME - Um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de mestrado, Dept-o de Artes e Design - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2002.

BRYANT, Todd. **Games as an Ideal Learning Environment**. NITLE publication, Transformation, 2007.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim e GOMES, Tiago S. L. Jogos Como Ferramenta Educativa: de que forma os jogos online podem trazer importantes contribuições para a aprendizagem. In: Actas da Conferência ZON, 2008. **Digital Games**, 2008. p.133-140.

COELHO, Luiz Antônio (org.). **Design Método**. Rio de Janeiro: PUC-RIO. Novas Idéias, 2006.

COLLINS, Andy; HEINSOO, Rob; WYATT, James. **D&D Player's Handbook**. Deluxe Edition. 4th Edition, Wizards of the Coast, 2008.

COSTA, Leandro Demenciano. O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes. Teresópolis: Ed. Novas Idéias; Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2010.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on Game Design**. 1st Edition. USA: New Riders Publishing, 2003.

GHORY, Imran. **Reinforcement learning in board games**. Department of Computer Science, University of Bristol, Citeseer, 2004.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5ª Edição. Editora Atlas. São Paulo, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários. **Estudos de Psicologia**. v.7 n.2, Natal, Julho/Dec. 2002.

HARB, Alaa' Ibrahim. **The Effectiveness of educational games on the sixth graders' achievement in English language in Gaza southern governorates**, The Islamic University of Gaza, 2007. Tese de mestrado.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. Série Educação. Editora Ática, 2006.

GRANDO, Anita e TAROUÇO, Liane. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação**, v. 6 n. 2, Dezembro, 2008.

JÄRVINEN, Aki. **Games without frontiers: theories and methods for game studies and design**, University of Tampere, 2008. Tese de doutorado.

JENKINS, Henry. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. MacArthur Foundation, 2006.

Disponível em:

<<http://www.newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf>>.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. Tradução: Ana Ban. 1ª Edição. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KOISTINEN, Sampo; MÄKELÄ, Eetu; SIUKOLA, Mikko e TURUNEN, Sanni. The Process Model of Role-Playing. **Dissecting larp - Collected papers for Knutepunkt** 2005, Knutepunkt, February 2005.

MALTEMPI, Marcus Vinicius; ROSA, Maurício. RPG MAKER: Uma proposta para unir jogo, informática e educação matemática. **Pesquisa em Educação Matemática**, UNESP, 2003.

KLIMICK, Carlos. **Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem O Desafio do RPG no INES**. Dissertação de Mestrado em Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, nov. 2003.

KLOPPER, Eric; OSTERWELL, Scot; SALEN, Katie. **Moving learning games forward: obstacle, opportunities & openness**. Education Arcade; MIT, 2009. Disponível em:
<http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf>

MALCHER, Frank; FALCÃO, Leo; NEVES, André M. M. **Aplicação do Game Ontology Project no Processo de Análise de Similares para Design de Jogos**. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment Rio de Janeiro, RJ – Brazil, October, 8th-10th 2009.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro**. São Paulo, 1996.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice, 2010.

MEARLS, Mike; SCHUBERT, Stephen; WYATT, James. **D&D Monster Manual**. Deluxe Edition. 4th Edition, Wizards of the Coast, 2008.

MELO, Celso Rodrigo Silva. In: **Mens Vasconica**: Blog sobre a ciência lingüística e suas implicações diretas e indiretas na vida e comportamento humanos, 2009. Disponível em:
<<http://mensvasconica.wordpress.com/2009/06/11/habilidades-linguisticas-1/>>

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. "Lúdico" (verbetes). **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2002. Disponível em:
<<http://www.educabrasil.com.br/eb/dic/dicionario.asp?id=59>>

OLIVEIRA, Victor Nassar Palmeira. **A percepção do consumidor sobre a marca através de advergames**. Universidade Federal do Paraná, Deptº de Design, Brasil, 2010.

PEREIRA, Carlos E. Klimick. RPG & Educação: Metodologia para o uso paradidático dos Role Playing Games. **Design Método**. Novas Idéias. Rio de Janeiro, PUC-RIO, p.141-161, 2006.

PHILLIPS, B. D. **Role-playing game in the English as a foreign language classroom**. In: **Proceedings**. Taipei: Crane Publishing, 1994.

PIZZOL, Cassiano Dal; ZANATTA, Alexandre Lazaretti. O RPG como técnica na construção de software educacional: A Revolução Farroupilha. **XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação** – SBIE – UFES, 2001.

PRENSKY, Marc. 2001. Digital Natives Digital Immigrants. **On the Horizon**, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

RIYIS, Marcos Tanaka. **SIMPLES. Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora**. São Paulo: Ed. do autor, 2004.

RODRIGES, Sônia. **Role-playing Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004

ROCHA, Mateus Souza. **RPG: JOGO E CONHECIMENTO: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento**. UNIMEP, 2006. Dissertação de Mestrado.

SILVA, E. L; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**, Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2000.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. **RPG na sala de aula: criando um ambiente lúdico para o ensino da Língua Inglesa**. (2007) Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/artigo01.pdf>>.

Wizards RPG Team. **Dungeons & Dragons Roleplaying Game Starter Set**. D&D Introductory Game, Wizards of the Coast. 2008.

WYATT, James. **D&D Dungeon Master's Guide**. Deluxe Edition. 4th Edition, Wizards of the Coast, 2008.

ZANINI, Maria do Carmo: Org. **Anais do I simpósio de RPG & educação**. São Paulo: Devir, 2004.

WEBSITES

Mens Vasconica. Blog sobre a ciência lingüística e suas implicações diretas e indiretas na vida e comportamento humanos. Autor: Celso Rodrigo Silva Melo. Disponível em: < <http://mensvasconica.wordpress.com/2009/06/11/habilidades-linguisticas-1/>>.

BoardGameGeek. Site de recurso de jogos de tabuleiro online e comunidade Disponível em: < <http://boardgamegeek.com> >. Acesso em: 20 set. 2010.

Ilha do Tabuleiro. Site sobre cultura e diversão. Disponível em: <<http://www.ilhadotabuleiro.com.br>>. Acesso em 06 ago. 2009.

Portal Exame. Site sobre negócios, finanças, bolsas, ações, cotações, economia, gestão, meio ambiente, tecnologia e marketing do país. Disponível em: <[http:// portalexame.abril.com.br](http://portalexame.abril.com.br)>. Acesso em 10 fev. 2010.

RPG Online. Site sobre games. Disponível em: <<http://www.rpgonline.com.br/noticias.asp?id=1157>>. Acesso em 27 jan. 2011.

TEFLGames.com. Site do fabricante do jogo de tabuleiro educacional *Word Up*. Disponível em: <<http://www.teflgames.com>>. Acesso em 20 jan. 2011.

Waylink English. Resources, information and exercises for international students and teachers of English. Disponível em < <http://www.waylink-english.co.uk>>. Acesso em 12 fev. 2010.

Wizards of the Coast: *The World Leader in Hobby Gaming*. Empresa especializada em jogos colecionáveis, jogos de tabuleiro, jogos de cartas e RPG. Disponível em: <<http://www.wizards.com>>. Acesso em 13 nov. 2009.

Wikipédia. Dungeons & Dragons. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_&_Dragons>. Acesso em: 15 jan. 2010.

Wikipédia. Live action role-playing game. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game>. Acesso em: 26 jan. 2011.

APÊNDICE: QUESTIONÁRIOS

QUESTIONÁRIO – ATIVIDADE – AULA: MÉTODO LIVRO

01. Qual o seu sexo?

[M] [F]

02. Qual a sua idade?

[18 - 20] [21 - 25] [26 - 30] [31- 35] [36 +]

03. Qual a sua escolaridade?

[fundamental] [ensino médio] [superior incompleto] [sup. completo] [pós-graduado]

04. Quanta disposição (boa-vontade) você teve em aceitar o método do livro nesta atividade?

Nenhuma [1] [2] [3] [4] [5] Muita

05. Quanta empatia (afeição) você teve com a personagem que você representou nesta atividade?

Nenhuma [1] [2] [3] [4] [5] Muita

06. Quanta timidez (vergonha) ou falta de vontade você teve em interagir com os colegas durante esta atividade?

Muita [1] [2] [3] [4] [5] Nenhuma

07. Quanto você desejou e/ou se sentiu transportado para dentro desta atividade?

Nada [1] [2] [3] [4] [5] Muito

08. Quanto interesse você tem pelo tema de cotidiano tratado nesta atividade?

Nenhum [1] [2] [3] [4] [5] Muito

09. Quanto desejo você teve em se sair bem, ou desejou ver um colega se sair bem, durante esta atividade?

Nenhum [1] [2] [3] [4] [5] Muito

10. Quanto você se entreteu durante esta atividade?

Nada [1] [2] [3] [4] [5] Muito

11. Quando seus colegas foram bem-sucedidos em acertar o inglês, como você se sentiu?

Ressentido [1] [2] [3] [4] [5] Feliz

12. Quando seus colegas foram mal-sucedidos em acertar o inglês, como você se sentiu?

Feliz [1] [2] [3] [4] [5] com Pena

13. Antes do início da atividade, você estava mais com medo de não - aprender nada ou estava com mais esperança em aprender algo em inglês?

Medo em não aprender [1] [2] [3] [4] [5] Esperança em aprender

14. Quanto você está satisfeito com o seu aprendizado de inglês após esta atividade?

Insatisfeito [1] [2] [3] [4] [5] Satisfeito

15. O método que envolve o livro nesta atividade de aprendizado te causou mais um choque desagradável ou uma surpresa prazerosa?

Choque Desagradável [1] [2] [3] [4] [5] Surpresa Prazerosa

QUESTIONÁRIO – ATIVIDADE – AULA: MÉTODO JOGO

01. Qual o seu sexo?

[M] [F]

02. Qual a sua idade?

[18 - 20] [21 - 25] [26 - 30] [31 - 35] [36 +]

03. Qual a sua escolaridade?

[fundamental] [ensino médio] [superior incompleto] [sup. completo] [pós-graduado]

04. Quanta disposição (boa-vontade) você teve em aceitar o método do jogo nesta atividade?

Nenhuma [1] [2] [3] [4] [5] Muita

05. Quanta empatia (afeição) você teve com a personagem que você representou nesta atividade?

Nenhuma [1] [2] [3] [4] [5] Muita

06. Quanta timidez (vergonha) ou falta de vontade você teve em interagir com os colegas durante esta atividade?

Muita [1] [2] [3] [4] [5] Nenhuma

07. Quanto você desejou e/ou se sentiu transportado para dentro desta atividade?

Nada [1] [2] [3] [4] [5] Muito

08. Quanto interesse você tem pelo tema de fantasia medieval tratado nesta atividade?

Nenhum [1] [2] [3] [4] [5] Muito

09. Quanto desejo você teve em se sair bem, ou desejou ver um colega se sair bem, durante esta atividade?

Nenhum [1] [2] [3] [4] [5] Muito

10. Quanto você se entretreu durante esta atividade?

Nada [1] [2] [3] [4] [5] Muito

11. Quando seus colegas foram bem-sucedidos em acertar o inglês, como você se sentiu?

Ressentido [1] [2] [3] [4] [5] Feliz

12. Quando seus colegas foram mal-sucedidos em acertar o inglês, como você se sentiu?

Feliz [1] [2] [3] [4] [5] com Pena

13. Antes do início desta atividade, qual era seu medo ou esperança em relação ao seu aprendizado com o inglês?

Medo em não aprender [1] [2] [3] [4] [5] Esperança em aprender

14. Quanto você está satisfeito com o seu aprendizado de inglês após esta atividade?

Insatisfeito [1] [2] [3] [4] [5] Satisfeito

15. O método que envolve o jogo nesta atividade de aprendizado te causou mais um choque desagradável ou uma surpresa prazerosa?

Choque Desagradável [1] [2] [3] [4] [5] Surpresa Prazerosa